NAGRADNA IGRA → Zadenite laserski tiskalnik in 10 protivirusnih programov

CD IZDAJA

AVGUST 03/18/1.150 SIT

PCFormat

MULTIMEDIJA >> TEHNOLOGIJA >> IGRE >> INTERNET >> NASVETI >> VSE ZA VAŠ PC

NADGRADITE!

Kako do hitrejšega in srečnejšega PC-ja. Prebrisani nasveti za velike prihranke.

LARA CROFT SE VRAČA

Ali Lara res potrebuje moško družbo?

OPISI IGER

>> Warcraft III: Frozen Throne
>> Star Trek: Elite Force 2
>> Ghost Master
>> ISS 3

POGLOBLJENI NASVETI

>> **Predvajajte** glasbo po stanovanju
>> **Ustvarite** preobleke za WinAmp
>> **Navijte** procesor do skrajnih meja
>> **Izdelajte** lastne Flash igre

Zabava v naročju

Uživajte v brezžični glasbi in filmih Kdo še potrebuje namizne PC-je?

EKSKLUZIVNO

TERMINATOR 3

Sestavite si svojega T800!
Napoved igre War of the Machines!

NAJBOLJŠI TESTI

Supertest ventilatorjev in hladilnih sistemov
Surround zvočniki >> Canon G5 >> PSP 8
Centrino notesniki >> GeForce FX 5600

DARILO 4 CELOTNI PROGRAMI

FloorPlan 3D V6

VREDEN 7.000 SIT

Načrtujte novo kuhinjo ali preoblikujte stanovanje s tem odličnim 3D programom.

PLUS 3 CELOTNE IGRE

Zabavne igre za namestitev na delovni računalnik. Karte, minolovec in še več.

AVGUST 2003/ 18 / 1.150 SIT
ISSN 1580-8203
9 771580 820005

Ste pomislili na zaščito?

V tej vroči poletni ponudbi vam ponujamo Norton AntiVirus nadgradnjo. Izjemoma že nakup nadgradnje služi kot polni paket, brez predhodne različice.

Prihranek do 50%.

Cena samo 11.590,00 SIT

chs
distribucija računalniške opreme

Posebna ponudba velja od **1.8. - 30.9.2003**, oz. do razprodaje zaloge! Dodatne informacije dobite pri svojem prodajalcu računalniške opreme oz. na: **symantec@chs.si**. Cena že vključuje DDV.

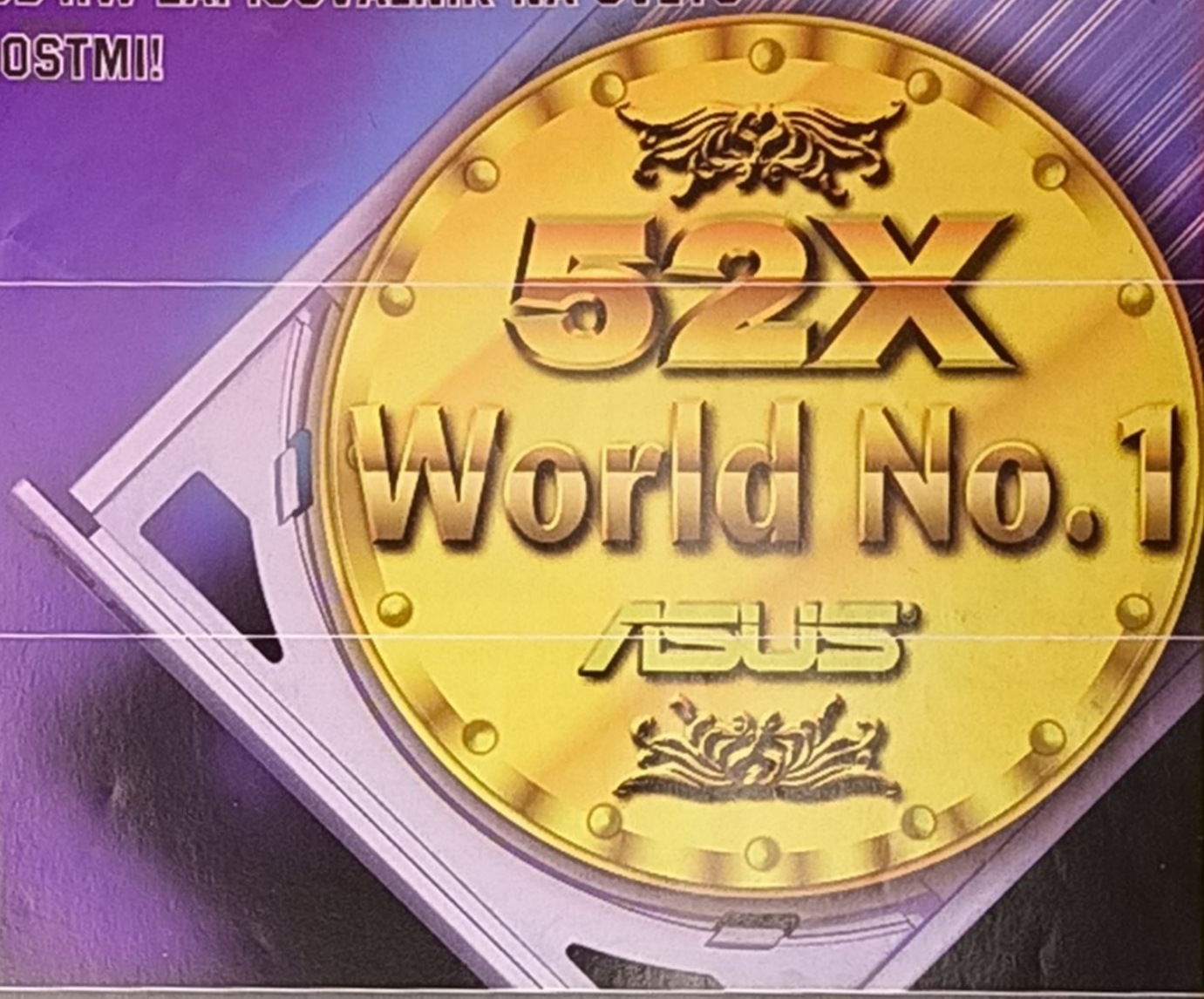
symantec.

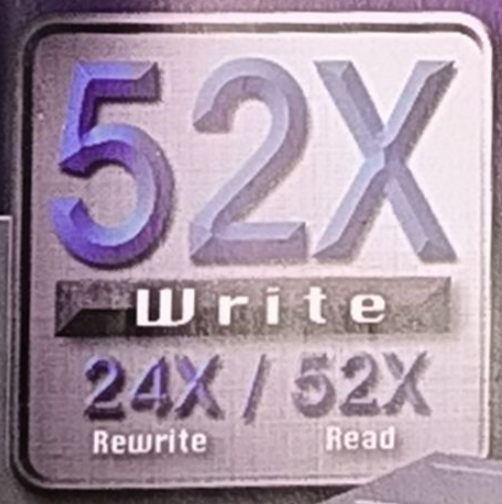
Norton AntiVirus™ je rešitev za zaščito pred virusi, ki med uporabniki po vsem svetu uživa največje zaupanje. Samodejno popravi pogoste okužbe z virusi, ne da bi pri tem zmotila vaše delo. Preverja prejeta in poslana e-poštna sporočila in jih, če je potrebno, tudi očisti virusov, ter brani sistem pred skriptno zasnovanimi virusi, kot je znani virus "I Love You". Za zaščito je poskrbljeno tudi med posodabljanjem podatkov o virusih. Zaščitite svoj PC še danes, z dobitnikom številnih priznanj in nagrad, Norton AntiVirus!

www.asus.com

NAJHITREJŠI 52X CD-RW ZAPISOVALNIK NA SVETU Z IZJEMNIMI LASTNOSTMI!

Prvi z 52X zapisovanjem
in 24X prepisovanjem





CRW-5224A

DDSS II

- 52X CD-R/ 24X CD-RW/ 52X CD-ROM
- CAV (Constant Angular Velocity) način zapisovanja
- Podpira DAE (Digital Audio Extraction) do 52X in VCD Data Extraction
- Vgrajena DDSS II tehnologija za izjemen nadzor vibracij in glasnosti
- Unikatna AI tehnologija avtomatske prilagoditve hitrosti zapisovanja
- Podpira Mt. Rainier
- Windows XP združljiv
- Odlična zaščita pred prahom in zvočna izolacija
- Priložena zadnja Nero programska oprema, ASUS prazen CD-R in prazen CD-RW

FlextraSpeed™

FlextraLink™

Cena: 12.900 SIT

safe buy award

TAIWAN SYMBOL OF EXCELLENCE WINNER

Distribucija:

Acord 92 d.o.o.
Stegne 13, 1000 Ljubljana
Tel: 01/583 72 30
www.acord-92.si

Prodaja:

POWER PLUS
CELJE: 03/428 20 38
LJUBLJANA: 01/511 27 27
MARIBOR: 02/252 60 06
Internetna trgovina:
www.powerplus.si

MEDIA DOM
M. SOBOTA: 02/53 48 335

MENTIS
DRAVOGRAD: 02/630 65 00
MARIBOR: 02/228 17 20
SL. BISTRICA: 02/843 08 30
VELENJE: 03/897 68 50

Conrad Electronic
LJUBLJANA: 01/585 25 51
KRŠKO: 07/488 04 08

HARVEY NORMAN
LJUBLJANA: 01/585 50 00

Janus Trade d.o.o.
LESCE: 04/532 01 55
CELJE: 03/425 50 80

BOF
LJUBLJANA: 01/548 44 60

BIG BANG
KOPER: 05/630 65 00
KRANJ: 04/202 66 80
LJ. - BTC: 01/587 35 73
LJ. - RUDNIK: 01/420 25 60
MARIBOR: 02/320 39 36
JESENICE: 04/583 68 00
PTUJ: 02/771 05 96

ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

PCFormat
Stopite v stik ...
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Urednik Nikola Janković
Urednik diska Nebojša Janković
Oblikovanje in prelom strani
Gregor Bačun, Boštjan Krajnc
Sodelavci Matt Avery, Barbara Banovič, Tomaž Bartolj, David Bradley, Daniel Čeh-Ambruš, Nejc Dulmin, Ian Harris, Dan Hutchinson, Richard Longhurst, Alec Meer, Adam Oxford, Andrej Potočnik, Andrej Skaza, Marko A. Štor, Ivo Vidergar, Luis Villazon

Ilustracije Boštjan Krajnc, Andrew McLaughlin
Lektoriranje Barbara Banovič
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Oglasno trženje
Ivo Vidergar
Tel: 02 330 330 8 Fax: 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine in prodaja
Janja Cebek
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 1, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

VideoToP

VideoToP je založnik specializiranih revij s področja računalništva in najnovejših tehnologij. Naš cilj je zadovoljiti strast naših bralcev tako, da jim damo revije, ki jim bodo ponudile veliko vrednost za njihov denar, zanesljive informacije in ki jih bo užitek brati. Razen revije PCFormat, v VideoToP-ovi založbi izhajata tudi reviji T3 in PCFormatov Popolni vodič. Več informacij o VideoToP-ovih revijah je na voljo na spletnih straneh **www.pcformatslo.net** in **www.t3slo.net**

Članki iz PC Formata se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz PC Formata, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2003.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

PCFormat Navdušeni nad vsem, kar zadeva PC

>> Ponujamo popolno mešanico tehnologije, kreativnosti, iger, večpredstavnosti, tehnične pomoči in interneta.

>> Prinašamo vam najboljše novice, opise in vodiče.

>> Smo popolnoma neodvisni. V svojih recenzijah svetujemo brez ovinkarjenja, priporočamo pa le stvari, za katere bi sami odšteli svoj denar.

>> Na diskih vam podarjamo ekskluzivne celotne programe in najboljše demo igre.

>> Smo pravi naslov za PC navdušence. Povejte nam, kaj bi želeli brati.

NIKOLA JANKOVIĆ UREDNIK

VAS ŽE VIDIM, kako se potite ob najbolj vročih dneh v poletju, ki znova podira vročinske rekorde. Sedaj pa pomislite, kako je šele komponentam vašega PC-ja, ki so zaprte za kovinske stene računalniškega ohišja. S tem v mislih smo tokrat v supertestu preizkusili številne hladilne sisteme in ventilatorje, ki vam bodo omogočili uspešno borbo proti modrim zaslonom, ki bi nastali zaradi pregretosti.

Drugače pa smo v preteklem mesecu doživeli uradno potrditev novega Wi-Fi standarda – oprema za 802.11g je sicer že nekaj časa v prodaji, vendar bi naj uradni blagoslov pripomogel k nadaljnji rasti tržišča opreme za brezžično povezovanje. V uredništvu *PCF* smo sicer navdušeni nad dejstvom, da lahko s svojim notesnikom iz vrta brskate po spletu, vendar pa analitiki iz agencije Forrester Research napovedujejo, da bo tržišče Wi-Fi opreme počilo tako, kot je počil prenapihnjen balon mega-uspešnih internet podjetij. Sporočite nam, kaj vi menite o tem.
nikola@videotop.si

Nikola

PREBERITE NAJPREJ...

>> IZBOLJŠAJTE PC
Kako iztisniti več iz vašega računalnika? Napotili smo se na potep po trgovinah in izbrali opremo, ki vam lahko polepša digitalno življenje. **(str. 18)**

>> VZPON ROBOTOVE
Terminator III že polni kino dvorane, mi pa smo se vprašali, ali bi bilo možno danes sestaviti robote, kakršni nas navdušujejo na kino platnih. **(str. 28)**

>> ALI SO IGRE (SAMO) ZA OTROKE?
Tomaž Bartolj v eni izmed tem meseca obdela to prastaro vprašanje. Zakaj je ta predsodek sploh še vedno aktualen? **(str. 91)**

NAROČITE SE
Prihranite na letni zalogi *PCFormata* in izberite darilo!
(str. 50)

MERKUR ZAVAROVALNICA

moja varnost

Paket zavarovanj za:

- Hiše, stanovanja in opremo
- Stanovanjsko - poslovne objekte
- Obrt in malo industrijo

PREMOŽENJSKA ZAVAROVANJA

Ni vsako zavarovanje kvalitetno zavarovanje.

Zavarujte na novo vrednost!

Ljubljana • Maribor • Ptuj • Murska Sobota

E-mail: info@merkur-zav.si • spletni naslov: www.merkur-zav.si

Obrnite...

Novice/Testi/Igre/Nasveti...

PC OPREMA

TOKRAT NA TESTU

MSI MEGA PC
52 Zavrzite DVD predvajalnik in hi-fi stolp.

ACER TRAVELMATE 800LCI
56 Acerjev notesnik s tehnologijo Centrino.

52 MSI Mega PC
52 Canon Powershot G5
53 Asus KT600
53 Pioneer DVR A06
54 HP PSC 2175 All-In-One
54 Hitachi DZMV-270
54 Brother HL-5040
55 NEC VT460
55 Asus S1300N
56 Acer Travelmate 800LCi
56 Pinnacle Linx USB LE
56 ATi Remote Wonder
57 Apacer Disc Steno CP100
57 Abit IC7-G
57 Samsung Digimax V4
58 Xaser III
58 Asus V9950 GeForce 5900 FX
58 Iomega Predator
59 Asus V9560 Video Suite
59 Philips bSure XG2
59 Abit IS7
60 PaintShop Pro 8
61 Testi preizkusnih programov

IZBOLJŠAJTE PC

Ne glede na stanje vašega PC-ja, ga lahko izboljšate s pomočjo naših nasvetov za nadgradnjo.
(str. 18)

62 SUPERTEST

VENTILATORJI IN HLADILNI SISTEMI

PCF HARDCORE

MODI PREPOVEJTE BEŽ!

PREDELOVANJE OHIŠIJ
98 Lep in bliskovito hiter.

96 Preoblecite Windows
Imejte Windows, kakršnega nima nihče.
100 Igrajte kot profesionalec
Nadaljnji nasveti za *Counter-Strike*.
102 Strojne izboljšave
Navijanje procesorja. Preprosto kot 1-2-3.
104 Vdrite v Windows
Upravljajte s pomnilnikom bolje od Windows.

ZADENITE!
LASERSKI TISKALNIK
PROTIVIRUSNI PROGRAMI
(str. 26)

PCF Alternativno kazalo kje najti neumno/grozljivo/odkolpljeno...

Ideja za bogatenje 10 >>Najmočnejši Štajerec 32 >>Telovadna oprema 41 >>Srčkani duhovi 85

PCFHub

Nova rubrika. Obrnite na stran 35 za več informacij.

ZASTONJ!
PC IGRA
Ko se naročite na *PCFormat*.
(str. 50)

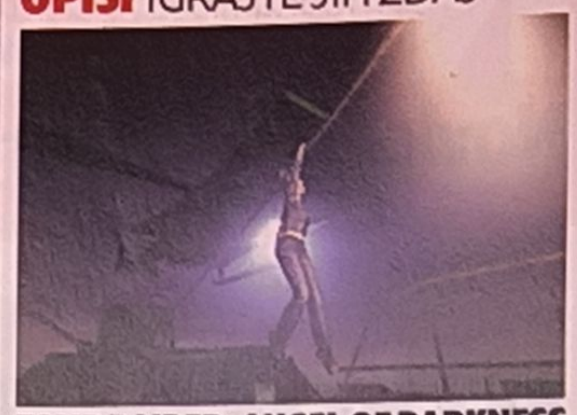
ROBOTI NA POHODU?

Ali bomo kmalu lahko sestavili pravega robota-Terminatorja? (str. 28)

T3 SPECIAL

IGRE

OPISI IGRAJTE JIH ZDAJ



TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS
78 Ali je Lari uspelo tudi v šesto?

STAR TREK ELITE FORCE II
86 Najboljša igra Star Trek vseh časov?

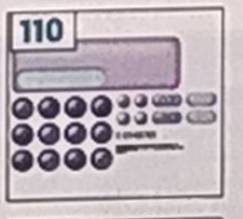
78 **Lara Croft Tomb Raider: Angel of Darkness**
80 **Gothic 2**
81 **International Superstar Soccer 3**
82 **Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory**
83 **Day of Defeat**
84 **F1 Challenge 99-02**
85 **Ghost Master**
86 **Star Trek Elite Force II**
87 **Moto GP 2**
88 **Will Rock**
89 **Warcraft III: Frozen Throne**
90 **Enigma: Rising Tide**
73 **Modi... International Online Soccer Marble Madness International Crime Syndicate Mercury Missile InstaGib**

KAKO...

NAREDI SAM ZNANJE JE TUKAJ

USTVARITE SVOJE FLASH IGRE
108 Zabavajte obiskovalce na svoji spletni strani.

106 **Postavite požarni zid**
107 **Preuredite si dom**
109 **Spremenite sistemske zvoke**
110 **Ustvarite preobleke za *WinAmp***
111 **Uporabljajte *ICQ2GO*. Povsod.**
112 **Particionirajte trdi disk**
113 **Namigi za Windows**

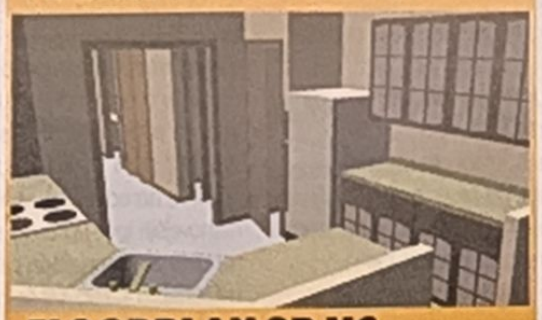


8 NOVICE

Cenejše grafične kartice so dobre za potrošnike in za industrijo, ali je domače tiskanje denarja problem, novice s sončne strani Alp, novice, ki bi lahko preoblikovale prihodnost, intervju Steve Grand in veliko več.

namestite→

Programi/Igre/Orodja
Na tokratnem disku (str. 14)



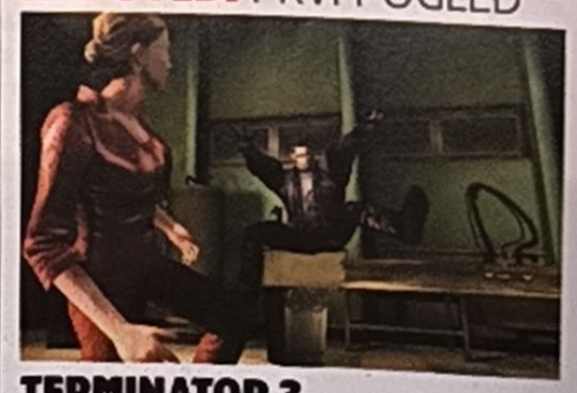
FLOORPLAN 3D V6
Celoten program za urejanje doma na PC-ju.

PLUS »INVENTION PILOT UTILS »EVIDENCE ELIMINATOR »HARDINFOR 2002 PRO »HARDWOOD SOLITAIRE »THE DECK PRESS »MOTO GP 2 »THE HULK »BREED »TRON 2.0 »IN DRUGE...

STALNO

34 **Pisma** Najboljše nagradimo
50 **Naročite se** Prihranite in bodite nagrajeni
94 **Naslednji mesec** Mi že delamo naprej
114 **Vsega je konec** Ali pa tudi ne...

NAPOVEDI PRVI POGLED



TERMINATOR 3
76 Vaš prvi pogled na *War of the Machines*.

72 **Novice** Najnovejše novice iz sveta iger
74 **Secret Weapons over Normandy** Letalska.
75 **Rome: Total War** Slastna, kot le kaj.
91 **Tema meseca** Zakaj igre kot zabava niso enakovredne filmom ali glasbi? "Igrice" že zdavnaj niso več namenjene le otrokom. Od kod torej prihaja takšno zmotno prepričanje in zakaj se je obdržalo?

Naelektreno

Novice/Komentarji/Analize

>>3D KARTICE

Invazija cenejših 3D kartic

Najnovejše kartice z nižjo ceno, a odličnimi zmogljivostmi, označujejo novo obdobje realizma.

NI POTREBNO več razmišljati – doslej ni bilo boljšega trenutka za nakup cenejše grafične kartice. Nova generacija cenejših 3D kartic ima številne značilnost najmočnejših kartic, v trgovinah pa se pojavlja za ceno, nižjo od 30.000 SIT. Visoko kakovostne kartice prinašajo proizvajalcem večji zaslužek, vendar nekatere njihove funkcije v igrah niso podprte tudi leto po tem, zaradi česar se ne prodajajo v velikih količinah. Razvijalci iger bi sicer z veseljem podprli nove značilnosti, vendar so pod stalnim pritiskom založnikov, ki želijo izdajati igre za kar največje število grafičnih kartic na trgu. Večina kartic ta hip podpira samo DirectX 7 in zaradi tega številne igre ciljajo na to stopnjo in ne na kaj bolj naprednega. Po drugi strani pa sta vodilna proizvajalca kartic ATI in nVIDIA že zdavnaj spoznala, da napredne značilnosti v igrah povečujejo prodajo močnejših kartic...

Vrtenje v krogu

Proizvajalci kartic sedaj premikajo svojo strategijo k prilagodljivim karticam. Vzemimo na primer nVIDIO. Vzeli so arhitekturo CineFX iz GeForce FX 5900 Ultra, ji zmanjšali število procesnih enot in jo uporabili tudi v karticah srednjega in nižjega cenovnega razreda, 5600 in 5200. Na ta način lahko nVIDIA ponudi z DirectX 9 združljive kartice za 20 tisočakov. Seveda najcenejša kartica GeForce FX 5200 po svoji hitrosti precej zaostaja za 5900 Ultra, vendar lahko prikaže enako kakovostne piksle, čeprav morda pri nižji ločljivosti.

Andrew Humber iz nVIDIE meni, da bo prodaja kartic DirectX 9 za nižjo ceno pospešila uporabo značilnosti DirectX9 v igrah, od česar bomo vsi pridobili. "Pojava kartic DirectX9 na nizkem cenovnem delu tržišča je odlična novica za razvijalce, serija kartic DX9 pa je tudi ključna prednost za nVIDIO. Ko porabite veliko denarja za razvoj igre, ki potrebuje DX9, želite biti prepričani, da bo tržišče lahko sprejelo takšno igro – s tem ste povečali tržišče za igro, ki ne bo ostala na policah trgovin zaradi pomanjkanja združljive strojne opreme."

ATI se sicer prav tako osredotoča na nižji cenovni razred, vendar kanadski grafični gigant meni, da DirectX9 ni tako pomemben za povprečnega uporabnika. Radeon s podporo za DX9 vas bo stal okrog 40 tisočakov, medtem ko naj bi bil novi Radeon 9200 na voljo že za 15.000 SIT, vendar bi podpiral samo DirectX 8.1. "Vsak bi moral razmisliti o nadgradnji na kartico, ki podpira piksel in verteks senčnike (DX 8 in višje)," pravi Chris Evenden iz ATI-ja. "Zadeva naredi veliko razliko pri prikazu najnovejših iger. Po drugi strani pa skok na DX9 ni pomemben za kupce najcenejših kartic, saj še ni mogoče izdelati kartice za to ceno, ki bi podpirala DX9 in dejansko bila zmožna dovolj hitro poganjati DX9 igre."

Tukaj pa so tudi razvijalci, ki upajo, da jim bo priljubljenost novih cenejših, a hitrih grafičnih kartic, dala zeleno luč pri založnikih za razvoj bolj naprednih iger, ki podpirajo tehnologijo piksel in verteks senčenja – jasno je, da bodo največji zmagovalci pri vsem tem igralci iger. "Ko tudi najcenejše kartice podpirajo senčenje, je veliko lažje izdelati igro, ki se bo prilagodila sami hitrosti kartice," pravi Tom Forsyth, programer pri Muckyfoot. "To je dobro za vse. Najcenejše kartice imajo moč, ob kateri nanje ne morejo več gledati kot na drugorazredne, medtem ko lahko pri najdražji kartici dejansko vklopite *vse* značilnosti in dobite čudovito igro." Seveda pa se večina razvijalcev strinja, da bo gromozanski del tržišča še vedno temeljil na karticah DX7, še posebej zaradi priljubljenosti Intelovih integriranih grafičnih rešitev pri prodaji cenejših PC-jev. In za zamenjavo le-teh bo potrebno kar nekaj časa.

Karte na mizo

Ceno in hitrost kartic pa k napredku sili tudi konkurenca med nVIDIO in ATI-jem. nVIDIA je priznala, da je s prvimi karticami GeForce FX (velikanske in

>>POGLED V PRIHODNOST

ATI in nVIDIA imata še več novosti, vendar nista edina...

ATI

Drugo leto zapored je ATI uspel prepričati avtorje najboljših iger na E3, da so prikazali igre na njihovi strojni opremi. Lani so prikazali *Doom III* na takrat še nenapovedanem 9700 Pro, letos pa smo *Half-Life 2* videli na ATI-jevem razstavnem prostoru na Dellovem PC-ju, opremljenem z Radeonom 9800 Pro.

BOJ SE NADALJUJE

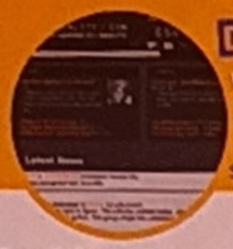
nVIDIA je napovedala FX5900 Ultra (NV35) tik pred E3, ATI-jevi predstavniki pa so po tihem govorili o novi kartici, ki naj bi se pojavila pred koncem poletja. Videti je, da bo šlo za dodatno pospešen Radeon 9800, ki bi naj po hitrosti prehitel FX 5900.

...IN NADALJUJE

GeForce FX 5900 je šele prihrumel v trgovine, pa smo že slišali govorice o nVIDIINEM naslednjem čipu, NV40. Kljub zastoju pri prodaji zaradi poznega izida FX 5800 (NV30), nVIDIA trdi, da je še vedno v šestmesečnem ciklu, tako da bi naj NV40 v trgovinah videli v začetku 2004.

TOP STRANI»

Morate jih videti



MIŠOVA IZBIRA

www.esreality.com
Če ste obsedeni z igranjem iger na internetu in si želite veliko informacij na ta račun iz celega sveta, je ta stran pravšnja za vas.

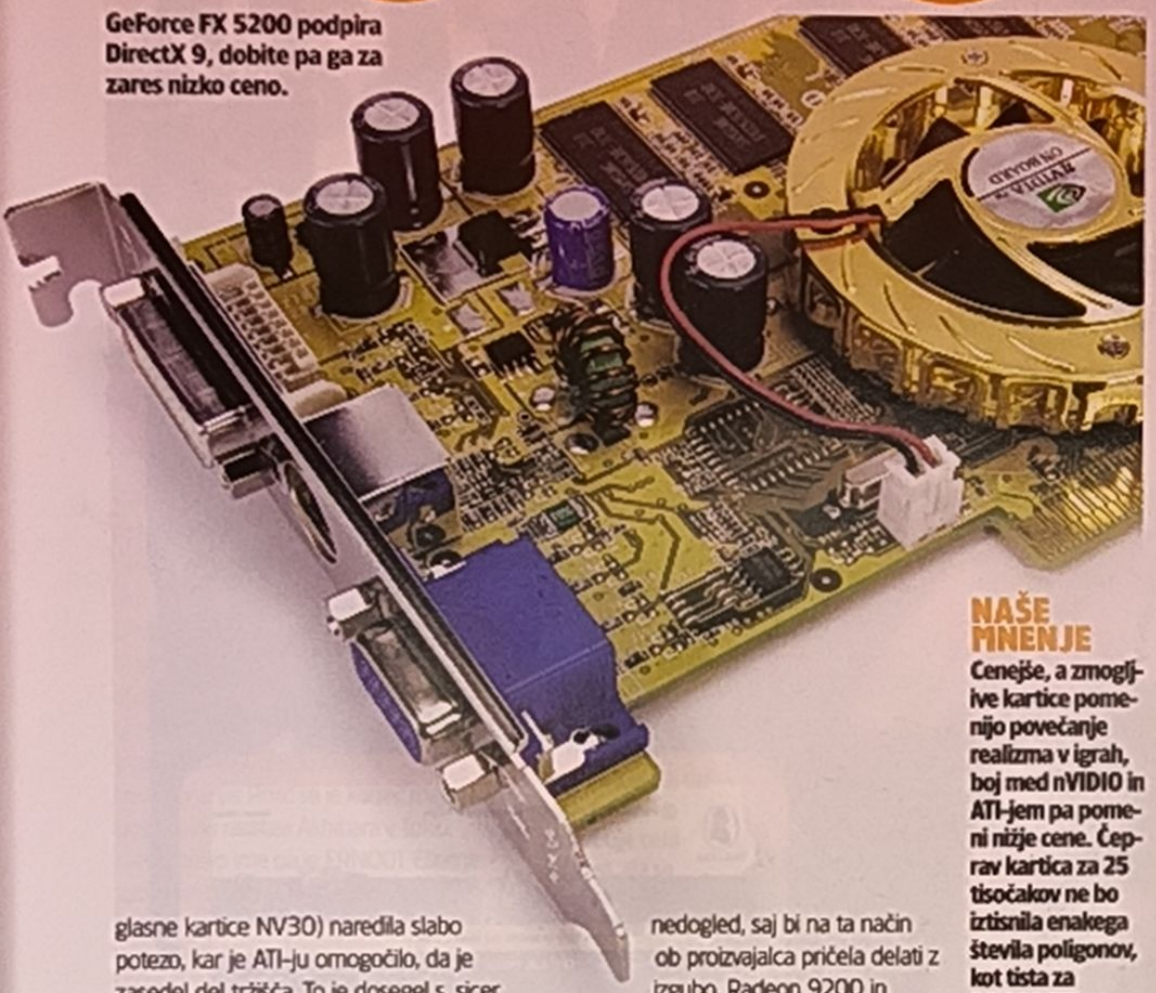
BARBARINA IZBIRA

www.guitarprinciples.com
Da bi se naučil igrati kitaro, si nekoč moral v glasbeno šolo. Danes je tu seveda internet.

GREGORJEVA IZBIRA

www.tomshardware.com
Vse mogoče informacije in posamični ter primerjalni testi najnovejših dosežkov računalniške industrije na enem mestu.

GeForce FX 5200 podpira DirectX 9, dobite pa ga za zares nizko ceno.



glasne kartice NV30) naredila slabo potezo, kar je ATI-ju omogočilo, da je zasedel del tržišča. To je dosegel s, sicer slabo prodajanimi, a zelo zmogljivimi Radeoni 9700/9800 in kartico srednjega razreda 9600. nVIDIA je preklicala model 5800, 5900 pa se je šele pričel prodajati, medtem ko se druga različica 5600 šele pojavlja v trgovinah. Zaradi tega je prodajo za podjetje držal le model 5200. Ko se na tržišču znajdejo večje količine kartic z vsemi novimi čipi obeh proizvajalcev, se bo konkurenca le še poostrila.

Sedaj je torej odličen čas za kupce novih grafičnih kartic, pa četudi zaradi velike izbire prihaja do rahle zmede. Tudi cene ne bodo več mogle padati v nedogled, saj bi na ta način ob proizvajalca pričela delati z izgubo, Radeon 9200 in GeForce FX 5200 pa sta že na voljo v številnih karticah. Radeon 9200 s 64Mb pomnilnika in hitrostjo jedra 250MHz dobite že za 17.000 SIT. Le-ta prinaša 400MHz pomnilnik, hitrost zapolnjevanja 1.000 megapikslov v sekundi ter prepustnost pomnilnika 6,4Gb/s. GeForce FX 5200 je na voljo s podobnimi značilnostmi in je na voljo od 20.000 SIT naprej, vendar se pazite modelov s 64-bitnim pomnilniškim vodilom, saj so ti občutno počasnejši.

PCF

NAŠE MNENJE

Cenejše, a zmogljive kartice pomenijo povečanje realizma v igrah, boj med nVIDIO in ATI-jem pa pomeni nižje cene. Čeprav kartica za 25 tisočakov ne bo iztisnila enakega števila poligonov, kot tista za 55.000 SIT, pa nakup cenejše kartice ne pomeni frustracij, kot včasih. Pomembno je tudi, da ne plačate za moč, ki je ne potrebujete – za večino igralcev bodo najcenejše kartice zadostovale za igranje najnovejših iger.

KAJ VI MISLITE?

Napotite se na www.pcformatslo.net/forum in povejte svoje mnenje.

Na obzorju

Kmalu jih dobimo. In vi ne!

Nikon D-2H

990.000 SIT www.europe-nikon.com

Nikon je napovedal nov zrcalnorefleksni fotoaparat, namenjen največjim navdušencem nad digitalno fotografijo. D-2H ponuja ločljivost 4,1 megapiksla, vendar s poudarkom na kakovosti fotografij in na super-hitrem fotografiranju z 8 slikami na sekundo, pa tudi zamik po pritisku na sprožilec je samo 37ms. D-2H omogoča tudi nadgradnjo s pretvornikom za Wi-Fi, preko katerega lahko fotografije brezžično naložite na omrežje.

slika naobzorju_nikon

ATI 9100

Različno SIT www.ati.com

Članek na levi vas sicer z vso pravico prepričuje, da bodo cenejše 3D kartice potiskale naprej razvoj grafike in iger, vendar smo tik pred zaključkom redakcije dobili informacije o čipu ATI 9100 IGP (integriran grafični procesor), ki se bo pričel pojavljati na najrazličnejših osnovnih ploščah – od najcenejših, do tistih najbolj zmogljivih. Nabor sicer ne bo ponudil toliko moči, kot Nvidiin nForce2, vendar pa bo šlo za prvi cenejši integrirani grafični čip, ki bo lahko brez težav poganjal tudi najnovejše igre.

180 Computer Monitor

Pribl. 4,700.000 SIT www.hammacher.com

Da, cena smo pravilno napisali, vendar ne skrbite, saj vam dobavitelj v kompletu velikodušno pokloni tudi dve bateriji AA za daljinski krmilnik. Ta nekoliko smešen, a od strokovnjakov večkrat pohvaljen zaslon s pomočjo projektorjem podobne tehnologije, se priklopi na klasičen izhod VGA na vašem računalniku in ponuja neumno visoke ločljivosti. Morda je dobra izbira za negativce, ki želijo zasesti svet, vendar morda nekoliko preveč ekstremna za igranje Battlefield 1942.

presis
prevajalni sistem

POTREBUJETE POMOČ PRI PREVAJANJU?

ELEKTRONSKI SLOVARJI

Prevajalni sistem Presis z vgrajenim pomnilnikom prevodov je odlično orodje za pomoč pri prevajanju iz slovenskega v angleški jezik. Zaradi samodejnega prevajanja, ki upošteva osnovne slovnične značilnosti obeh jezikov, še posebej slovenskega, je prevajanje z njegovo pomočjo hitrejše in udobnejše.

IZJEMNA PROMOCIJSKA CENA ZA PRVIH 1000 UPORABNIKOV!

presis - osebni paket
slovensko-angleški modul, vmesnika MINI in IE
4.800 SIT

presis - poslovni paket
slovensko-angleški modul, vmesniki MINI, IE in PRO
24.000 SIT

Slovar slovenskega knjižnega jezika	20.800 SIT
Veliki angleško-slovenski slovar	17.700 SIT
Slovensko-angleški slovar	16.680 SIT
Veliki nemško-slovenski slovar	17.700 SIT
Veliki slovensko-nemški slovar	16.680 SIT
Veliki italijansko-slovenski slovar	17.700 SIT
Evropski slovar	9.990 SIT
Slovensko-angleški pravni slovar	12.800 SIT
Veliki ugankarski slovar	9.600 SIT

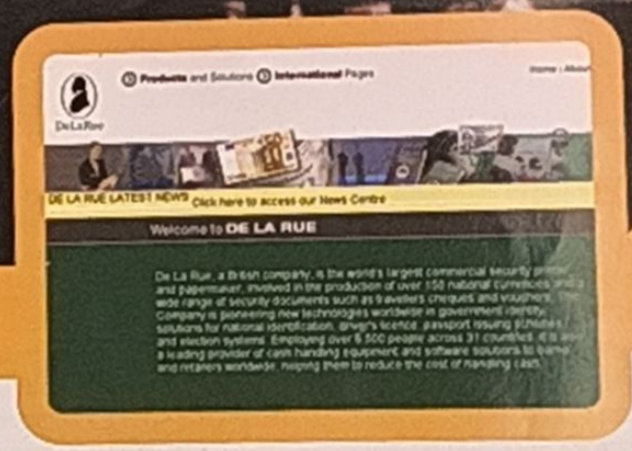
NOVO!

Angleško-slovenski in slovensko-angleški poslovni slovar	12.900 SIT
Hiper slovar italijanskega in slovenskega jezika	9.600 SIT
Amebisov besedni zaklad	6.900 SIT

AMEBIS

Amebis d.o.o., Bakovnik 3, p.p. 69, 1241 Kamnik
Tel./fax: +386 1 831 10 35, e-mail: info@amebis.si, http://www.amebis.si

Ko je še čakala, da se ji posuši lak na nohtih, je vse bilo drugače. Tokrat gre zares.



↘ Naslednja velika stvar

Licenca za tiskanje denarja?

Sodobni tiskalniki so tako dobri, da lahko z njimi izdelate dobre kopije bankovcev.

PRI PCFORMATU SMO zaradi visokih cen kartuš precej kritični do proizvajalcev tiskalnikov (PCFDosje v naslednji številki), če bi jih pa obtožili za sodelovanje pri organiziranem kriminalu, pa bi šli predaleč.

Natanko to je storilo mednarodno podjetje za varnost pri tisku, De La Rue. Obtožili so proizvajalce tiskalnikov, da na račun povečanja zaslužka zanemarjajo finančno varnost in v svoje tiskalnike ne vgrajujejo sistemov, ki bi preprečili tiskanje bankovcev. Svetovne centralne banke se tako soočajo s povečanjem števila ponaredkov, izdelanih doma, s pomočjo brizgalnih tiskalnikov. "Te cenene naprave so popolnoma spremenile način ponarejanja denarja," trdijo. Sodobni tiskalniki so namreč tako dobri, da ob tisku na pravi papir lahko izdelate bankovce, ki jih lahko unovčite.

Kaj pravijo bančniki?

Veliki barvni kopirni stroji, ki delajo z več razvijalnimi enotami, že vsebujejo program, ki zazna zaščito, ki se uporablja pri bankovcih, in v takem primeru prepreči kopiranje. Vendar ta tehnologija stane nekaj milijonov tolarjev, zaradi česar je proizvajalci ne morejo vgrajevati v naprave, ki stojijo na naših mizah. Kljub temu pa so ločljivosti, ki jih s temi tiskalniki lahko proizvedemo, že smešno visoke. Pa je res vse tako črno? Zadevo smo preverili pri Banki Slovenije, kjer nam je Marjeta Šketa povedala:

"Grem v gostilno, draga. Natisni mi 5.000 SIT"

"Več kot 90% ponaredkov, odkritih v letu 2002 je bilo izdelanih s pomočjo računalniške tehnologije, torej s pomočjo skenerja, računalnika, tiskalnika. Kljub temu pa moramo povedati, da ponarejanje tolarskih bankovcev v Sloveniji zaenkrat ne predstavlja večjega problema. V letu 2002 je tako bilo odkritih 4,3 kosov ponaredkov na milijon bankovcev v obtoku (skupaj 520 ponaredkov), kar nas uvršča v spodnji razred glede števila ponaredkov v Evropi."

Na Banki Slovenije so nam prav tako povedali, da kvalitetno ponarejanje tolarskih bankovcev otežuje zaščita, ki je ni mogoče reproducirati s tiskalnikom – npr. kakovosten papir, kovinska nitka, zaščitna hologramska folija, vodni znak in reliefnost. Zaradi kvalitetne zaščite so reprodukcije slabše kvalitete, zato so ponaredki po mnenju Banke Slovenije nekakovostni in prepoznavni.

Ali je v Evropi takšna razlika? V letu 2002 je bilo iz evropskega obtoka denarja odstranjenih 145.153 bankovcev, medtem ko so jih letos do konca junija odkrili že 230.534 (v obtoku je 8 milijonov bankovcev, torej gre že za 34 kosov ponaredkov na milijon bankovcev). Kljub temu pa tudi Evropska centralna banka trdi, da je bila večina teh bankovcev "slabe kakovosti", kar nakazuje na to, da ni šlo za profesionalne ponaredke, temveč morda celo za bankovce, izdelane doma. Pri De La Rue torej zaenkrat pretiravajo, ampak situacija se z nadaljnjim izboljšanjem tehnologije tiskalnikov vsekakor lahko le poslabša.

www.delarue.com
www.thebankofengland.co.uk

PCF

RADIO KRŠKO 93,4 FM

>>MODIFICIRANJE

POPOLNA ŽENSKA?

Večkrat zdolgočaseno vržete pogled na ohišje PC-ja? Zakaj ga ne bi zamenjali z žensko?

RAČUNALNIŠKA OHIŠJA so bila doslej spremenjena v resnično neverjetne oblike, ampak niti najbolj skrajni modifikatorji se ne morejo kosati z Ellen, meter visoko deklino/PC ohišjem, ki se je pojavila na Japonskem. Ellen je stvaritev Katsuya Matsumure in urednikov *PC-DIY* (PC-NarediSam), japonske revije za ekstremno modificiranje. Prvič se je konec maja pojavila na razstavi Akhibara v Tokiu, njeno pravo ime pa je ERN001. Ellen je ustvarjena iz stiropora in silikonskega gela in v višino meri 980mm (obsega oprsja niso razkrili, ampak glede na to, da so jo ustvarili Japonci, nas ne čudi, da je svetlolasa in prsata). Pod njeno kožo se nahaja osnovna plošča VIA EPIA-A533, Fujitsujev trdi disk in 256Mb RAM-a. Trenutno fantje delajo na drugem, bolj zmogljivem modelu (ERN002), ki vam ga bomo predstavili v eni od naslednjih številk.

www4.justnet.ne.jp/~kat/

In vi ste mislili, da vaša draga potrebuje celo večnost, da se pripravi...

Lepa slika, ampak kje so CD-ji?

>>SPYWARE

KROKODILČKI V OČEH

Uradno – najbolj nadležen spyware.

Brezplačen programček *Gator* je najbolj zahrbten spyware na spletu, če je verjeti raziskavi Univerze v Harvardu. Program, znan po logotipu krokodila, prihaja v kompletu s programi za izmenjavo datotek in bi naj bil ustvarjen zato, da bi vam olajšal izpolnjevanje obrazcev na spletu. Njegov pravi razlog za obstoj pa je nadlegovanje deskarjev s popup reklamami. Raziskovalec z omenjene univerze Benjamin Edelman je ugotovil, da *Gator* podjetjem omogoča postaviti lasten oglas na strani največjih tekmecev. Edelman trdi, da program sproža reklame z napisom "Poglejte, kako lahko Sun premaga IBM", ko ljudje obiščejo IBM.com in kako potovalne strani, kot sta Travelocity in Priceline postavljata svoje reklame preko ubogega tekmeca Expedie. Znano je tudi, da ko v Google vpišete iskalni niz, *Gator* odpre novo okno, v katerem poišče oglas, ki odgovarja vašemu iskalnemu nizu. Vsekakor ima najraje fraze, kot so "impotenca" in "hiter zaslužek", vendar bo našel primeren oglas tudi, če išæete kosilnice ali zobno pasto. Kar spreleti nas. Dobra novica je, da lahko *Gator* preprosto odstranite preko Nadzorne plošče.

http://cyber.law.harvard.edu/people/edelman/ads/gator/

www.gator.com

Spyware program *Gator* pozna zmagovito formulo.

Teta Estera

Poročilo izpod Alp

Naša skrivna dopisnica poroča posebej za *PCFormat*

POZDRAVLJENI, KOLEGI V UREDNIŠTVU so na zadnjem uredniškem sestanku menili, da bralci pogrešate novice iz slovenskega poslovnega sveta. Rečeno – storjeno. Že po nekaj urah sem bila opremljena s prisluškovalnimi napravami, ki bi mi jih zavidal še sam agent 007, ter sem se odpravila na teren. Poletje sicer ni najbolj hvaležen čas za prvo tovrstno nalogo, vendar sem izvedela nekaj zanimivih stvari.

V DRUGI POLOVICI JULIJA so pri **www.slo-tech.com** v Sečovljah priredili veliki LAN party. Naš poročevalec je povedal, da je v dvorani osnovne šole Sečovlje gostovalo kar 100 računalnikov iz vse Slovenije. Sodelujoči bojda med igranjem niso poznali besede premor, podelili pa so tudi nagrade v skupni vrednosti kar 400.000 SIT. Le kje sta bila naša MiSo in Darkman? Vendar pa ni bilo vse v zabavi. Tisti, ki so se lahko odlepili od *Counter-Strika*, so lahko prisluhnili tudi predavanjem na najrazličnejše teme – od procesov navijanja, do tega, kaj bi naj predstavil Windows Longhorn. Več informacij na **www.slo-tech.com**, nekaj fotografij pa vam bomo prinesli v naslednji številki.

V VROČEM SEDMEM KOLEDARSKEM mesecu je bilo mogoče slišati tudi predstavnike podjetja Ribera, kako se hvalijo z novim protivirusnim portalom, ki so ga postavili pri njihovem španskem partnerju Panda Software. Cilj portala so referenčne informacije o virusih in izobraževanje uporabnikov, vsi lovci na viruse pa ga lahko obiščete na **www.virusportal.com**.

NA SREČO NOVINARJEV NEKATERA slovenska podjetja precej vlagajo v prezračevalne sisteme, tako da se je včasih pravi užitek ustaviti na kakšni tiskovni konferenci, se ohladiti in si privoščiti kaj za pod zob. Še ob tem izveš, da se bodo grafične kartice GeForce FX lani enega bolj priljubljenih proivajalcev, Gainwarda, naposled pričele pojavljati na naši policah, kot se nam je zgodilo med obiskom pri podjetju PC.Hand, pa je seveda dan popoln uspeh. Prve kartice tega proizvajalca bomo preizkusili že naslednji mesec, do takrat pa obiščite **www.pchand.si**.

TETA ESTERA
info@pcformatslo.net

fwd>>fwd>>

Barbara Banovič ta mesec veliko razmišlja o konvergenci. Da, tudi v prostem času. Napredna ženska, ni kaj...

Nosljive naprave so že realnost. Elektronski vsadki tudi. Zakaj bi se nam bilo v prihodnje potrebno na pol poti do službe pričeti sekirati, ker smo doma pozabili walkman? Pa še vaši sodelavci bodo veseli vašega novega glasu. Mogoče.

Zamujanje najljubše nadaljevanke zaradi osebne higiene je preprosto neumno početje, kar vedo vse (pod)povprečne slovenske gospodinje. In potem zdravniki bentijo, ko jih obiščete, ker vas morajo pregledovati s plinsko masko. Skozi dvojna zaprta vrata, no, tega bo zdaj konec..

Ker vas seveda večina ne more preživeti brez navijanja najrazličnejših komponent računalnika, od miške do disketnega pogona, je potrebno vse to primerno hladiti. Za neumestne in praktično nevidne rešitve si oglejte supertest, ali pa si omislite pošteno zadevo, s katero boste pridobili še na revmi, artritisu in kroničnem bronhitisu.

Šokantna prihodnost

KRISTALNA KROGLA

Shranite vse

HP želi stalno fotografiranje brez vašega posredovanja.

Fotografiranje vsakdanjika bi naj postalo neopazno – seveda, če boste imeli dovolj prostora za shranjevanje.

ZNANSTVENIKI IZ HP-JEVEGA laboratorija v Bristolu v Veliki Britaniji s polno paro delajo na projektu "casual capture", ki bi naj revolucioniziral osebno fotografiranje. Načrt je preprost. Nosili boste neopazen, vedno vklopljen fotoaparat in odšli na poletni piknik. Ne da bi vam bilo treba klikati na aparat, bo ta shranjeval fotografije vsega, kar boste pogledali. Zvečer, na zabavi, imate na tisoče fotografij prijateljev (in, najbrž tudi dodatkov, kot je čebula za pleskavice). Znanstveniki želijo, da bi programska oprema nato izbrala najpomembnejše slike in samodejno ustvarila album z vašimi spomini. Cilj je sicer še daleč, saj trenutni prototip zahteva od nosilca, da pokaže na zanimivo zadevo, ki se nato fotografira. Ali je to naslednja revolucija v fotografskem svetu ali pa le poskus enega največjih proizvajalcev tiskalnikov, da na svetu ustvari čim več fotografij, primernih za tiskanje? Nasmehnite se.

www.hpl.hp.com

FULL METAL JACKET

Nova samoobramba za privlačne ženske.

NOVA JAKNA *NO-CONTACT* je morda videti kot navadna cunja z razprodaje v Europarku, vendar so jo poimenovali ekso-električni ščit. Naprava vsebuje tanko kovinsko plast, ki je pod napetostjo, in bo s precej visoko napetostjo (ni nevarno za zdravje) streslo vsakogar, ki zgrabi tistega, ki jo nosi. Izdelek je nastal kot sad sodelovanja med podjetjem Advanced Research Apparel in Institute of Technology v Massachusetsu, ZDA. Tkanino napaja klasična 9-voltna baterija in uporablja tehnologijo, podobno tisti v električnem pendreku. In ne samo to – ko je napolnjena, ima jakna na sprednjem delu okenca, skozi katera prikazuje električno napetost, najbrž kot vizualni dodatek. Izdelek na ameriških ulicah trenutno preizkušajo trije prostovoljci, razvijalci pa jo nameravajo dati v prodajo še pred koncem leta – sprva naj bi stala tudi do 200 tisočakov.

www.no-contact.com

9-voltna baterija skozi ojačevalno vezje doseže moč neverjetnih 80.000 voltov.

PROTIVIRUSNE REŠITVE ZA PODJETJA IN POSAMEZNIKE

Rešitev:	Tip uporabnika:	Tip licence:
Panda Antivirus Titanium **PRVI V SLOVENŠČINI!**	Domači uporabniki	1 licenca
Panda Antivirus Platinum 7.0 **NOVOST: Vključen požarni zid**	Podjetja in samostojni strokovnjaki z enim ali več samostoječimi računalniki v omrežju brez strežnikov	1 licenca Paketi 5 ali 10 licenc
Panda Antivirus Small Business Edition for Desktops and File Servers	Podjetja in samostojni strokovnjaki z računalniki, povezanimi z enim ali več strežniki	Paketi 5, 10, 25 ali 50 licenc

Rešitev:	Tip uporabnika:	Tip licence:
Panda Antivirus Small Business Edition for Desktops, File Servers and Exchange	Podjetja in samostojni strokovnjaki s poštnimi strežniki Exchange in računalniki, povezanimi z enim ali več strežniki	Paketi 5, 10, 25 ali 50 licenc
Panda Antivirus Enterprise Suite	Srednja in velika podjetja	Licence (6 ali več)
Panda Perimeter Scan	Srednja in velika podjetja Pomožniki storitev (xSP)	Licence (6 ali več)

- TEHNIČNA PODPORA V SLOVENŠČINI 24 ur/365 dni
- DNEVNE POSODOBITVE

Generalni zastopnik za Slovenijo: Ribera d.o.o., Stari trg 5a, Trebnje
Tel.: 07/3461-020, Fax: 07/3461-021; www.ribera.si; ribera@ribera.si

Pred poroto

KRIV ALI NEDOLŽEN

Predstavnik industrije predstavi noviteto – vi pa presodite. Tokrat sta **Celia Taylor** in **Nick Southgate** z BBC-ja predstavila novo TV oddajo, v kateri se bojevniki, ki jih ustvarite online, pomerijo v studiu.

PCF Kaj je tako novega in svežega na tem konceptu?

BBC FightBox je čisto nov večplatformni koncept, ki še nikoli ni bil izveden. Spletna stran (**www.fightbox.co.uk**) bo popolnoma kontrolirala izid TV programa. Z uporabo programske opreme FightBox, ki jo bo mogoče sneti s spletne strani BBCi, bodo tekmovalci lahko sneli komplet orodij za oblikovanje in izdelavo lastnih bojevnikov na lastnem PC-ju, in sicer iz komponent, ki bodo na voljo v programskem paketu. Ko bo bojevnik izdelan, ga bodo igralci lahko naučili različnih bojnih potez. Po treningu se bodo lahko z bojevnikom prijavili v bojni turnir z roboti, imenovanimi FightBox Sentients, najboljši pa bodo izbrani, da se bodo pomerili med seboj v FightBox finalu, ki se bo predvajalo na televiziji septembra letos. Spletna stran in TV program prav tako uporabljata najnovejšo tehnologijo, saj se trudimo ustvariti nov šport s turnirskim pridihom – vse skupaj bo še najbolj podobno rokoborbi WWF ali oddaji Gladiators.

PCF Kakšni publiki/starostni skupini je FightBox namenjen?

BBC FightBox je primeren za vsakogar, ki se navdušuje nad igranjem, internetom ali televizijo – ni omejen s starostjo, orodji ali igralnimi konzolami, saj lahko vse, kar potrebujete za sodelovanje, najdete na spletni strani BBCi.

PCF Ali vas ne skrbi, da bodo različne omejitve (nobenih prikazov krvi ali grafičnega nasilja) omejile privlačnost za najbolj zagrizene igralce? Ali ti ne bodo vsega skupaj odpisali kot igro za otroke?

BBC Bistvo FightBoxa je v spretnostih, tako v treniranju na spletni strani, kot tudi pri bojevanju na televiziji v FightBox areni. Nikakršne krvi ne bo in glave se ne bodo kotalile s teles, saj bo šlo za preizkus sposobnosti in ne za strelsko ali pretepaško igro. FightBox je neprimerno manj nasilen, kot sta na primer *Street Fighter* ali *Mortal Kombat* – bolj je podobno temeljiti vadbi v telovadnici, preden se udeležite maratona. Prav zaradi tega je koncept privlačen tako za najmlajše, kot tudi za zahtevne igralce. FightBox je dostopen za vse in prav to je tisto, za kar se BBC zavzema – ponujanje javne storitve za vse, ki plačujejo naročnino.

PCF Ali bodo obstajale povezave z znanimi igrami, kot sta *Doom* ali *Virtua Fighter*, ali pa bodo liki last BBC-ja?

BBC FightBox, kot ste lahko videli, ima šest Sentientov, ki so bili izdelani posebej za nas. Tekmovalne like pa bodo ustvarjali tekmovalci sami. Nimamo pa nikakršnih načrtov, da bi znane like iz drugih iger vključili v program BBC.

G. Gibki mogoče izgleda robustno, a je zaradi gumba za izklop, ki ga nosi na prsih, prava mucka.

>>VAŠA SODBA S forumov

[morpheus] Seveda. S pravim oglaševanjem bi se celo dalo kaj doseči. A ko jaz komu omenim računalnik (malo starejšemu se razume, iz časa hipijev ali se kaj hujšega), sem takoj morilec, mafijec, kriminalec in nekoristno zapravljam svojo "ustvarjalno energijo". Tale stvar bi dejansko lahko spremenila odnos ljudi do računalnikov... ali pa prepad med ljudmi še povečala.

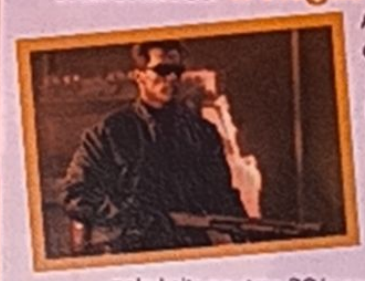
PC User Sliši se bedasto in meni se tudi zdi tako. Ne bi se obneslo ker bi jo skritizirali, da vzpodbuja agresivno vedenje med otroci.

progre2 Ful zanimivo. *Robotwars* je bila že sama zanimiva kot oddaja, zdaj pa še to.

VI PRAVITE... NEODLOČENO

Dnevnik

Terminator 3: War of the machines 1. Avgust



Avstrijski hrust se vrača v še eno inkarnacijo po franšizi *Terminatorja*. V času, ko to berete, borno že vedeli, kako se je obnesla filmska različica. Upajmo le, da bo *T3* bolj udaren kot *The Matrix Reloaded*. Če vas daje radovednost, le pokukajte na stran 28 in preberite temo, posvečeno prav *Terminatorju*, na strani 76 pa boste našli še ekskluzivno napoved Atarijeve igre.

Obletnica PC-ja 12. Avgust

Na ta dan, pred 22 leti, je IBM splovil prvi osebni računalnik. Čeprav je bil prava revolucija, imamo danes sušilce za lase, ki so bolj zmogljivi – procesor 8088, ki je tekel pri 4,77MHz, dva disketna pogona za velike 160kb diskete (odvisno od modela) in celo 16 – 256kb RAM-a. Naj se najde še kak dovolj nor modifikator, da bo sistem s P4 preoblikoval tako, da bo izgledal kot ta Metuzalem.

ECTS 27.-29. Avgust

ECTS je evropska (nekoliko revnejša) različica igričarskega šova in se vsako leto zgodi v osrčju Londona. Obljubimo, da borno tudi letos tam.

PCFormat 1. September

Seveda vas borno še naprej zasipavali z najbolj vročimi temami, zato bo tudi septembrski PCFormat poln dobrot, zaradi katerih bodo dolgi rokavi odveč. Glede na naslovnico, ki vam jo pripravljamo, zagotavljamo, da bo šlo za najbolj privlačno revijo na kioskih, nadejate pa se lahko tudi nasvetov za nameščanje vodnega hlajenja in kako postati največji "obvladač" na LAN partyjih.

DOBER MESEC

THUMBANDITS nVidiini maskoti bodo očitno prirezali krila, vsaj sodeč po zdaj že potrjenih govoricah, da bi naj ATi sklenil dogovor s Sonyjem za dobavo grafičnih čipov za PS3.

ŽENSKE Jakna pod napetostjo, ki so jo razvili pri Advanced Research Apparel bo vsakomur s predolgimi prsti postregla z elektrošokom.

SLAB MESEC

GAMECUBE Ta mesec so se težave, ki jih ima Gamecube, kar množile. Najprej so doživeli to, da so shekali njihovo programsko zaščito, zaradi česar so slike CD-jev z igrami postale na voljo za sniemanje preko interneta. Nato pa je bilo shekano še programje za zapisovanje CD-jev, kar so pirati seveda z veseljem zagrabili in pričeli s kopiranjem Gamecubovih DVD-jev.

Vsebina diska

Celotni programi/Demo igre/Orodja PCF Superdisk

DISKI VESELJA

Če imamo dober nos za ocenjevanje priljubljenosti programov, potem bo največje pozornosti ta mesec deležen program za preurejanje stanovanja, *FloorPlan 3D v6*. Program je tako preprost in zanimiv, da se vam lahko hitro zgodi, da vam ga bo zaplenila boljša polovica in se zapletla v barvanje sten in dodajanje novega pohištva. Da ne bi med tem naletela na sledi s spletnih strani z moralno vprašljivo vsebino, bo poskrbel celoten program *Evidence Eliminator*, ki ga lahko – kako priročno – najdete na disku.

Seveda pa to ni vse – ta mesec vam prinašamo štiri celotne programe in kar tri celotne igre, naš DVD pa je še posebej prepoln najnovejših demo iger in dodatkov, s katerimi boste poglobili svojo izkušnjo ter za nič denarja iz svoje obstoječe zbirke iger iztisnili še nekoliko več. Tukaj so dodatki za *C&C Generals, Raven Shield, Half-Life, UT, IGI 2, Soldier of Fortune II* in druge, sam pa bi vam še posebej svetoval, da preizkusite mod za *Half-Life*, ki vam omogoča igranje prvoosebnega nogometa (čisto pravega, ne hecamo se) v eni izmed mnogih online lig na internetu.

nebojsa@videotop.si

TOKRATNE NAJ DEMO IGRE

MOTO GP 2
Zabavna in trenutno najbrž tudi najboljša simulacija dirkanja na dveh kolesih. Opis preberite na strani 87, na disku pa preizkusite demo.

TONY HAWK PRO SKATER 4
Simulacija deskanja – dovolj bo, da gi le preizkusite in prepričali se boste, zakaj gre za eno najboljših konzolnih iger zadnjih let.

VIETCONG
Večigralska različica demonstracije prvoosebne igre Vietcong, ki vas postavi v divje pragozdove, nasproti drugim prebrisanim igralcem.

MIDNIGHT CLUB 2
Igra, ki na prvi pogled spominja na film The Fast and the Furious je daleč od tega, da bi se utopila v poplavi povprečnih dirkalnih iger.

MOON TYCOON
Ste od nekdaj želeli zgraditi kolonijo na Luni? Ne, mi tudi ne. Kljub temu pa lahko zaigrate to strategijo iz studiev Take 2, ki vam omogoča natanko to.

TROPICO 2
Tokrat ne boste gradili raja za turiste, temveč otok za gusarje. Pozdravite torej grog v potokih, sužnjesko delovno silo in gusarske zabave.

FLOORPLAN 3D V6

Celoten program

Če želite predelati kuhinjo, se poigrati z barvami sten v vašem stanovanju ali pa se preprosto prepričati, kako bo pohištvo izgledalo v drugem kotu sobe, potem je *FloorPlan 3D v6* program za vas. Ta program za preurejanje stanovanja vam omogoča najprej zgraditi hišo ali stanovanje, ki ga nato napolnite s pohištvom ter se naposled sprehodite skozenj, da si ogledate, kakšna je zadeva videti.

Ne trdimo, da vam postavljanje sanjskega stanovanja ne bo vzelo veliko časa (nasvete najdete na strani 107), vendar lahko z njim kljub temu prihranite veliko časa in denarja. *FloorPlan* sicer ne bo nadomestil *AutoCAD-a* na računalnikih arhitektov, bo pa razveselil marsikaterega domačega navdušenca.

HARDWOOD SOLITAIRE II

Celotna igra

Prinašamo vam celotno igro *Hardwood Solitaire*, ki bo razveselila vse nadebudne igralce legendarne *Pasjanse*, ki je že leta vključena v operacijski sistem Windows in je zato tudi postala ena bolj igranih računalniških iger vseh časov. Komplet prinaša številne igre s kartami, ki so primerne za vaše mirno pisarniško okolje, ko vas nihče ne gleda (divji *UT2003* deathmatch bi najbrž le s težavo skrili), vse igre pa delujejo po enakem sistemu kot *Pasjansa*, z nekaj spremembami pravil.

Gre za celotno različico igre, za katero bi v prosti prodaji odšteli 4.000 tolarjev, vendar pa *Hardwood Solitaire II* ni edina celotna igra, ki vam jo prinašamo ta mesec. Namestite si lahko tudi preprosti igri *#1 Minesweeper* in *The Deck Press*.

INVENTION PILOT UTILS

Zbirka programov

Založnik Invention Pilot je zaslovel med uporabniki digitalnih fotoaparatov po svojih grafičnih orodjih, kot je na primer *Print Pilot*. Slednjega smo vam pred meseci že predstavili na našem disku, program pa omogoča tiskanje zbirke fotografij na eni sami strani. Vendar podjetje proizvaja tudi številna orodja za izboljšavo vaših poslovnih zmogljivosti, priročna orodja za internet, igre in veliko več. Ta mesec vam prinašamo nekaj njihovih najbolj priljubljenih orodij – *Notes Pilot 1.10*, *Print Pilot 1.10 SE* in *Secret Photos 1.01*, kakor tudi *Sound Pilot 1.2* in *Type Pilot 2.1*. Gre za majhna, a priročna orodja, ki bodo marsikomu olajšala delo z računalnikom, krajši opis vsakega pa lahko pred namestitvijo preberete na našem disku.

FLASH MX

Preizkusni program

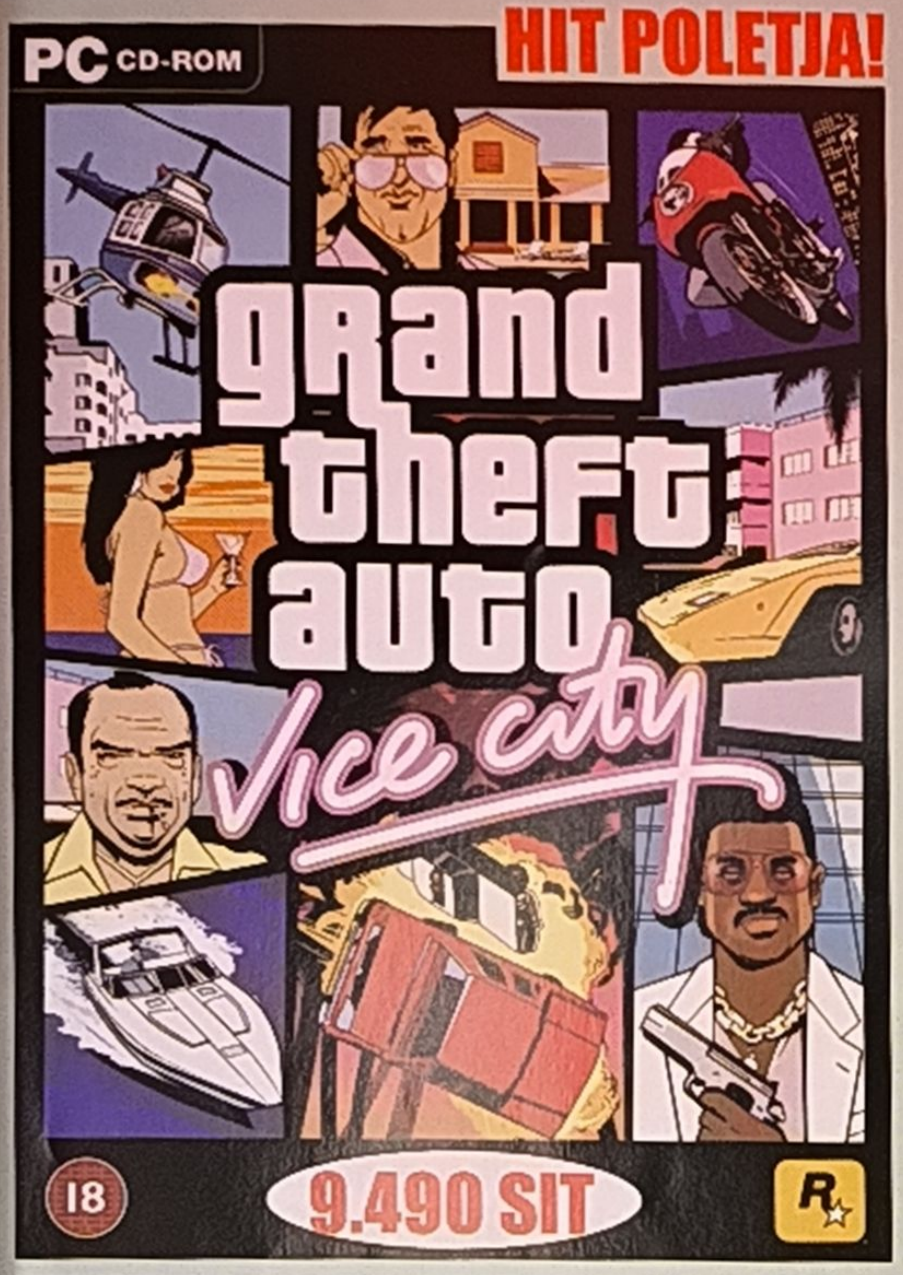
Macromedijin *Flash MX* je ta hip najbolj razširjena rešitev za ustvarjanje bogatih grafičnih interaktivnih vsebin in aplikacij. Bolj kot boste program spoznali, bolj se bo to poznalo na končnih rezultatih. V tej številki prinašamo tudi prvi del šole za izdelovanje iger v *Flashu*, vendar v primeru spremljanja vodiča programa še ne namestite, saj vam bo potekel po 30 dneh. Ta mesec smo namreč obdelali le pripravo grafike za vašo prihodnjo spletno igričarsko uspešnico.

PARTITION MAGIC 8

Preizkusni program

Ta večkrat nagrajeni program za delo s particijami na vaših diskih lahko poveča, razčleni, razdeli, izbriše in pretvori particije na vašem računalniku. Vse to v nekaj minutah in brez uničenja vaših podatkov na trdem disku. Za več informacij o particioniranju trdega diska, preberite naš tokratni vodič na straneh 112–113, morebitna vprašanja po postavite na forumu na **www.pcformatslo.net/forum/**.

Čakanja je konec! Največji hiti za vroče poletne dneve in noči so tukaj.

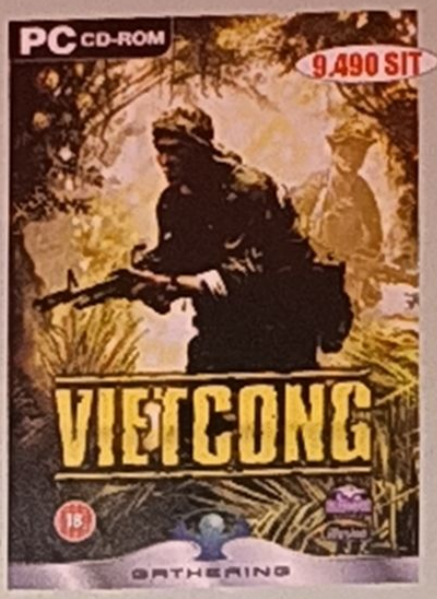


Grand Theft Auto: Vice CITY

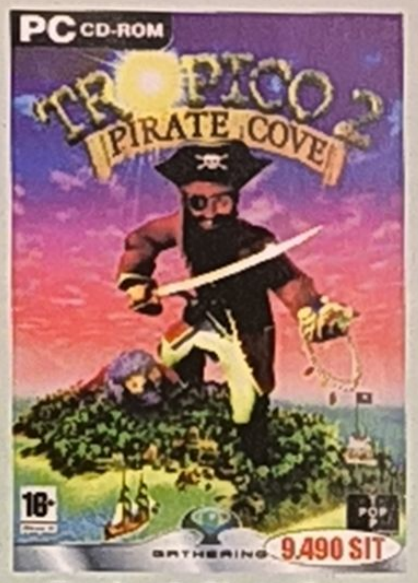
Dobrodošli v osemdeseta!

Dobrodošli v Vice City, veliko mesto, ki se širi od plaž do gozdov ter ob bližča do geta. Mesto, ki je polno užitkov, vendar tudi težav. Ste Tommy Verceti, ki ga njegov mafijski šef pošlje v Vice City. Vendar po njegovem prispetju v glamurozno metropolo Vice City ne gre vse po načrtih - Tommyju nastavijo past in izgubi vse. Šef seveda zahteva svoj denar nazaj, vendar se mu na poti znajdejo motoristične tolpe, kubanski gangsterji in pokvarjeni politiki. Očitno večina prebivalcev Vice Cityja želi videti Tommyja mrtvega - njegov edini odgovor je, da vrne udarec in prevzame mesto! PC različica najbolje prodajane PlayStation 2 igre vseh časov vas postavi v odlično izdelana 3D mesta v 80-ih letih ter vam ponudi skorajda 100 različnih vozil, več kot 40 različnih orožij in napreden sistem napredovanja po lestvici bogastva. Vstopite lahko v več kot 50 zgradb, igra pa vsebuje več kot 10 ur radijskih posnetkov z odlično glasbo iz 80-ih let. Uspešnica leta, na voljo tudi za PlayStation 2! 2 CD-ja.

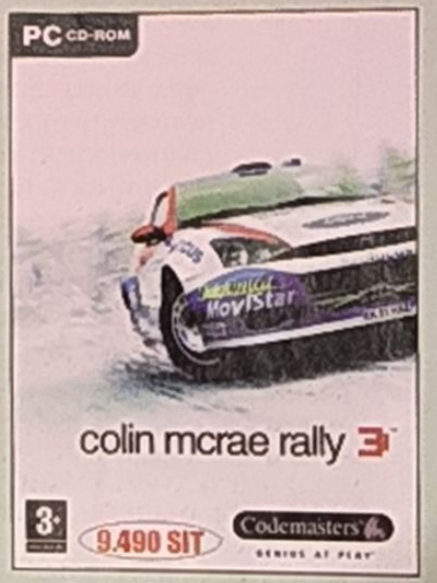
Tomb Raider
The Angel of Darkness



Vietcong



Tropico 2: Pirate Cove



Colin McRae Rally 3

Poletno znižanje cen

privoščite si dobro igro za manj denarja

6.990 SIT

Warcraft III: Frozen Throne

NOVO - Popravilo CD in DVD diskov

Ne mečite poškodovanih CD in DVD diskov proč!

Mi vam jih obnovimo da bodo delovali kot novi. S pomočjo preizkušene in patentirane tehnologije odstranimo praske s spodnje strani diska in tako

TOTAL DISC
CD REPAIR

Prodaja GameCube konzol in iger.

NOVO - Izposoja konzol in iger za PlayStation in PlayStation 2.

VideoToP 13
>> Multimedijski center

POSTANITE ČLAN CD-ROM KLUBA IN KUPUJTE Z 10% POPUSTOM! PRI NAKUPU V TRGOVINAH ALI PREKO POŠTE DOBITE NAKUPOVALNO KARTICO ZA POPUSTE!

PRI VSAKEM 6. NAKUPU PREJMETE IGRO DARILO! PARKIRANJE V GARAŽNI HIŠI CITY! PRI NAKUPU NAD 4.000 SIT PREJMETE BON ZA BREZPLAČNO PARKIRANJE!

Vita Kraigherja 5, 2000 Maribor, City Center,
Tel.:02 / 234-12-52
PON - PET: 9:00 - 20:00, SOBOTA: 9:00 - 14:00
www.videotop.si

T3 SPECIAL

PCFormat intervju

STEVE GRAND

Če odmislimo *Terminatorja 3* – o čem raziskovalci čutečih strojev resnično razmišljajo? Steve Grand, izjemen strokovnjak za umetne oblike življenja in ustanovitelj Cyberlife Research, se je s *PCF* pogovarjal o navideznih svetovih, UI in njegovem doma narejenem orangutanu.

PCF Kakšna je bila vaša prva izkušnja z računalniki?

Steve Prvič, ko sem se dotaknil računalnika, sem ga sesul. Šlo je za PDP8 in v nekem trenutku sem naredil napako, ko sem pritisnil tipko [Delete]. Meni se je zdelo moje dejanje čisto logično, računalnik pa se je vrnil v operacijski sistem. Nato sem vpisoval različne številke, da bi zadevo popravil, a nisem vedel, da vsaka vtipkana števila briše ali vnaša vrstico v kodo BASIC-a. Oseba, ki je morala celoten program še enkrat vnesti, me po tistem ni preveč marala. Leta 1977 nisi mogel kar tako kupiti PC-ja, zato sem porabil cele mesece, da sem razvil lasten računalnik. Ravno sem ga nameraval izdelati, ko je padla mana z nebes v obliki računalnika Nascom1 – z vrtoglavimi 4Mhz in celim kilobajtom pomnilnika za borih 199 funtov (*Danes okrog 66.000 SIT – op. ured.*)

PCF Ali sta Nascom1 in SinclairZX pripomogla k naraščanju števila dobrih programerjev v osemdesetih?

Steve Mislim da. Zdi se mi, da se programerske sposobnosti posameznika razvijajo v obratnem sorazmerju z računalniško močjo, ki je na voljo. Ker so bili Američani dovolj bogati, da so si lahko privoščili 16K Apple in so lahko zato uporabljali zbirnik ali BASIC, namesto strojne kode, se po mojem niso naučili vseh tistih trikov, ki smo jih obvladali revnejša ljudstva na tej strani luže. Prvi celoten program, ki sem ga napisal, je bil tak, ki se je naučil igrati damo. Napisal sem ga v strojni kodi in je potreboval manj kot 768 bajtov pomnilnika. Danes bi tak program težko spravil v 768Mb: pomnilnik ni več tisto, kar je bil včasih.

PCF Ali sta Nascom1 in SinclairZX

PCF Kako ste prišli do tega, da ste pričeli ustvarjati arhitekturo za program/igro *Creatures*?

Steve Začel sem s pisanjem izometrične igre *Robin Hood*, nato pa sem isti pogon uporabil v igri *Rome AD92*, ki je prav elegantno propadla. Kljub temu je izvršni direktor Maxisa, Geoff Braun, želel še naprej sodelovati z menoj, zato me je zaprosil za ponudbo naslednjega izdelka. Tako sem mu predstavil *Creatures*. Že nekaj časa sem si želel izvesti ta projekt, za katerega me je navdušila knjiga AK Dewdneya, *The Planiverse*, a nihče ni pokazal interesa. Pri Maxisu smo bili na isti valovni dolžini, zato so se mi zdeli logična izbira.

"Obstajajo meje naše inteligence in ne vidim nikakršnega potrdila za idejo, da bi strojih v prihodnosti hoteli zavzeti svet. Takšno sejanje strahu je neracionalno in nepremišljeno."

PCF Ali se vam zdi igra, kot je *The Sims*, logična potomka *Creatures*?

Steve Will Wright je dejansko delal na prototipni različici *The Sims* že leta 1991, ko sem bil še pri Maxisu. *Creatures* je devetmesečni rok za zaključek prekoračila za komaj štiri leta, medtem ko je *The Sims* ta rekord podrl na celi črti! Oba izdelka imata korenine v Activisionovi igri *Little Computer People* (**www.eidolons-inn.de/lcp/lcp.html**) in podobnih igrah. Will in jaz sva neodvisno predstavila lastni ideji in filozofiji iz istega razloga – računalniki so sprožili čisto nov pogled na cel svet, ne le na računalniške igre. Umetne oblike življenja in teorije kompleksnosti so bile deli velikega premika v pogledu na svet, ki se je pričel razvijati v glavah velikega števila ljudi sredi osemdesetih. Mi smo te ideje pač najprej predstavili v igrah.

PCF Ali menite, da bomo kdaj imeli čuteče stroje?

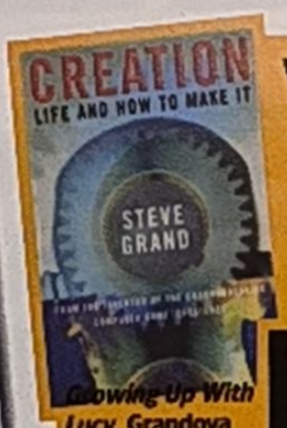
Steve Očitno (vsaj meni se tako zdi) je računalnik neprimerna naprava za izdelavo inteligentnih strojev – računalniki so zmožni izvajati eno kompleksno operacijo naenkrat, medtem ko možgani izvajajo milijarde enostavnih operacij naenkrat. Silicijevo življenje bo veliko pripomoglo k napredku, a bodo najboljši materiali za izdelavo takšnih kompleksnih strojev najverjetneje beljakovine in druge biološke substance. Najlažji način za izdelavo takšnih nanotehnoloških materialov je vzgajanje, kar bo dodatno zabrisalo mejo med umetno ustvarjenim in rojenim. Istočasno se pa tudi sami spreminjamo v kiborge, saj vključujemo tehnologijo v naša telesa (ta proces se je začel pred leti s slušnimi aparati in se je nadaljeval z ušesnimi in nato z možganskimi vsadki). Tehnologija in biologija se spajata na različnih področjih, zato težko govorimo o tem, kaj se nam bo čez desetletja zdelo čuteče.

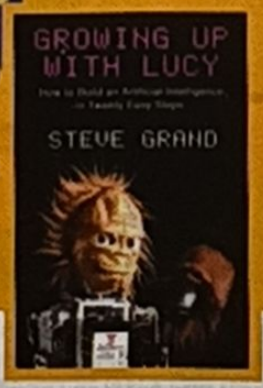
PCF Kakšna ideja se skriva za Lucy, robotskim orangutanom, ki ga razvijate?

Steve Poskušam razumeti osnovne principe, ki omogočajo naši možganski opni, da se "poveže" na tak način, da nam omogoča, da se odzivamo na izkušnje, dokler ne postane kompleksno in specializirano računalniško vezje. Do

VELIKE IDEJE

Svoje osnovno znanje programiranja je Steve Grand najprej usmeril v izdelavo učne programske opreme in navidezni svet tekstovnih pustolovščin, nato pa je ustvaril kompleksno računalniško igralno okolje *Creatures*, ki uporabniku omogoča razvijati bitja, imenovana Norni. S pomočjo financiranja NESTE je njegovo delo na področju UI trenutno usmerjeno v raziskave zvez med računalniško znanostjo in živčevjem, katerih rezultat je ustvarjanje Lucy, robotskega orangutana. Grand je razvoj Lucy opisal v knjigi *Growing up with Lucy – How to Build An Android in Twenty Easy Steps*, ki bo konec letošnjega leta izšla pri založbi Weidenfeld & Nicholson.
www.cyberlife-research.com





***Growing Up With Lucy*, Grandova najnovejša knjiga, bo izšla konec letošnjega leta. Naslov njegove prve knjige je *Creation*.**

Ko bodo kiborgi pisali zgodovino človeštva, bo v njej verjetno poglavje o Lucy.

Spajkanje s polno paro: Grand pri delu.

sedaj mi je šlo zelo dobro in mislim, da pričenjam razumeti te osnovne principe delovanja, na žalost pa je Lucy MkI (kot moj Nascom 1 pred njo) precej omejena. Po treh letih financiranja tega projekta iz lastnega, ne tako globokega žepa, so me prijazni ljudje iz Nacionalnega inštituta za znanost, tehnologijo in umetnost (**www.nesta.org.uk**) proglasili za znanstvenega sodelavca in mi dali denar za izdelavo Lucy MkII. V prihodnjih mesecih tako ne bom kognitivni znanstvenik, temveč se bom vrnil za risalno mizo in poprijel za spajkalnik. Lucy II bo neprimerno bolj zmogljiva in "biološka" kot Lucy I – vsebovala bo približno 50 majhnih 8-bitnih mikrokrmilnikov, dve 8-smerni paralelni 32-bitni vezji za procesiranje digitalnih signalov in celo omrežje zunanjih računalnikov. Pri gradnji kompleksnih bioloških sistemov 1 K pomnilnika preprosto ni več dovolj.

PCF Kakšno je vaše mnenje o Rayu Kurzweilu in drugih pionirjih umetne inteligence?

Steve Na nek način se strinjam s tem, kako Kurzweil razmišlja o UI. Najini mnenji pa se pričneta razhajati, ko je govora o tem, kam vse skupaj vodi. Kurzweil in drugi radi citirajo Moorov zakon in snujejo prihodnost umetne inteligence na predpostavki, da je inteligenčni količnik na nek način proporcionalen procesorskemu taktu. Jaz sem mnenja, ta je takšno razmišljanje zgrešeno – sploh nisem mnenja, da so računalniki na dolgi rok pravi medij za ustvarjanje inteligentnih naprav. Po mojem mnenju bomo potrebovali ogromne paralelne povezave enostavnih procesorjev in ne serijskih hitrih procesorjev, ki se proizvajajo danes. In kdo pravi, da so možgani pametnejši, če so večji? V evolucijskem smislu je to sicer res, a ni tako preprosto, kot se zdi – če bi bilo tako, bi bili kiti glavači neprimerno pametnejši od ljudi, ker imajo večje možgane. Sem pa mnenja, da obstajajo meje naše inteligence in ne vidim nikakršnega potrdila za idejo, da bi stroji v prihodnosti hoteli zavzeti svet. Takšno sejanje strahu je neracionalno, nepremišljeno in neproduktivno.

PCF Je prepoznavanje govora stvar bližnje prihodnosti?

Steve Prepoznavanje govora je relativno enostavno. Po drugi strani pa je razumevanje govora izjemno težavno. Dokler na naših mizah kraljujejo računalniki, vmesniki za prepoznavanje govora nikoli ne bodo podpirali pravega razumevanja govora. Sicer pa še sploh ne verno, kako možgani sploh obdelujejo jezik. Stavim, da nimate nikakršnih težav pri uporabi enostavne besede, kot je na primer "kot". No, sedaj pa jo poskusite pojasniti!

PCF

Več informacij in ceniki:
WWW.KFM.SI
TEL (03) 898 1100
FAX (03) 898 1135
KFM COMPUTERS
AMD XP
3000+ in tudi ostali procesorji
Vrhunska kvaliteta, brezplačna dostava po vsej Sloveniji in seveda dostopne cene !
GARANCIJA 24 Mesecev

IZBOLJŠAJTE PC!

Ni pomembno, kako dober je trenutno vaš sistem, saj so na voljo številne nadgradnje, s katerimi lahko izboljšate njegov izgled in hitrost.

Z veseljem lahko rečemo, da ne spadamo v vrste vodilnih delavcev ali prodajnih svetovalcev. Misel na to, da bi se v službi morali pojaviti vsako jutro sveže obriti, v kravati in bi nato ves dan telovadili s preglednicami, nas navdaja s strahom. V bistvu se rahlo spotimo že ob misli na to, da bi morali v službo priti pravočasno. Kljub temu pa se bomo tokrat žrtvovali in se spremenili v prijaznega svetovalca pri izbiri računalniških komponent.

V našem digitalnem svetu se stvari premikajo tako hitro, da je vedno na voljo nekaj, kar lahko dodate ali spremenite, pa naj bo to nov procesor, sijoče novo ohišje ali pa kakšna malenkost, ki bo vplivala na videz in delovanje vašega PC-ja. Dali vam bomo tudi nekaj nasvetov za to, kako utišati računalnik. Na splošno bi ta vodič moral narediti iz vašega PC-ja veliko prijetnejšega sostanovalca.

Kot vedno, želimo za naše bralce le najboljše in tako na naslednjih šestih straneh navajamo nekaj naših najboljših idej, nasvetov in kosov opreme za nadgradnjo. Sprostite se in se pripravite izvedeti, da Dr. Jekyll morda le ni bil tako zaveden...

SPEMINJANJE OHIŠJA

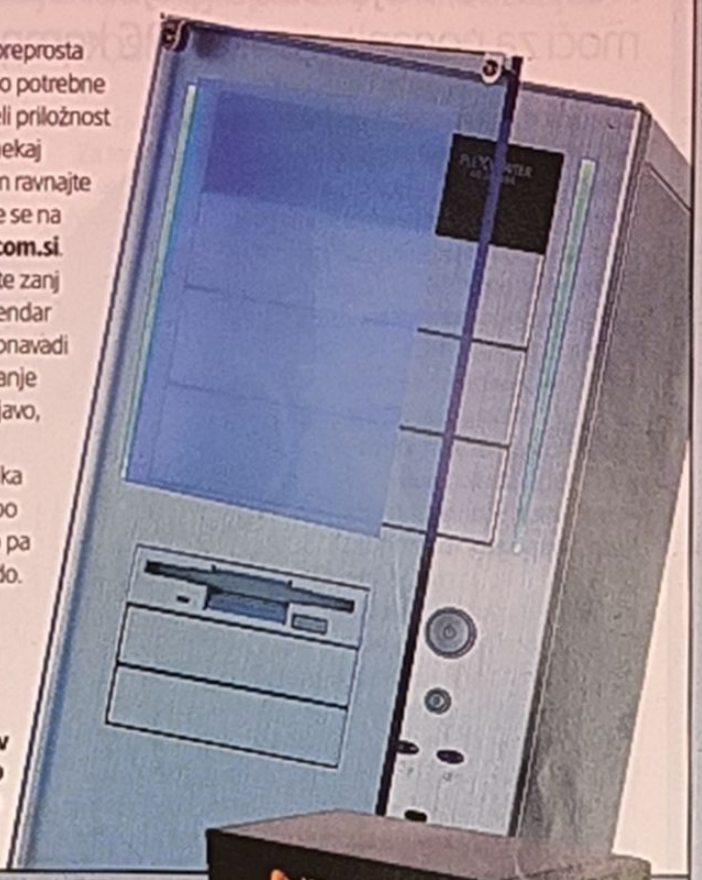
Poceni in učinkoviti načini do lepšega PC-ja.

KO GOVORIMO O naredi-sam spretnostih, je računalniško ohišje preprosta zadeva. Gre praktično za kup železja in za spreminjanje le-tega so potrebne le osnovne rokodelske spretnosti. Žal smo v zadnjih mesecih imeli priložnost videti številna ohišja, ki so nam pokazala, kako preprosto je tudi nekaj zgrešiti in dobiti grdo zver, tako da si raje vzemite nekaj več časa in ravnajte posebej previdno. Najlažje je seveda kupiti novo ohišje – napotite se na splet in si oglejte strani, kot sta **www.cool-pc.org** in **www.mlacom.si**.

Aluminij izgleda najbolje in ga je najlažje hladiti, vendar boste zanj odšteli premoženje in je nagnjen k ropotanju. Jeklo je cenejše, vendar težje, transparentni akril pa ima obupen elektromagnetni ščit, ponavadi ga je težko hladiti in tudi sestaviti. Če ima vaša plošča ATX napajanje namesto geriatričnega standarda AT, bo šlo za preprosto zamenjavo, ne glede na vašo izbiro.

Če želite le polepšati svoje ohišje, poskusite dodati okno (slika desno). Komplet za navadno stransko pleksi okno (potrebnega bo nekaj žaganja) vas bo na **www.cool-pc.org** stal 2.700 SIT, nato pa lahko vse skupaj popestrite s kakšno barvno lasersko ali UV diodo.

Ohišje lahko tudi obnovite tako, da ga prebarvate (okvir spodaj) ali pa dodate kakšno nalepko (nekaj jih lahko naročite preko **www.thinkgeek.com** ali **http://www.mlacom.si/modding/pcmodding.htm**).



Če nimate dovolj Oken v sistemu, lahko kakšno dodate tudi na svoje ohišje.

POKLIČITE PLESKARJE...

Pozabite na profesorico likovnega. Vi ste umetnik. Bodite pogumni in se izrazite.

Bež je, to moramo poudariti, najbrž najgrša barva na svetu, še posebej, ko se po nekaj letih uporabe prelevi v obrabljeno rumeno. Zakaj svojega ohišja ne bi preprosto prebarvali – gre za preprost in poceni način preobrazbe računalnika, ki lahko tudi izgleda precej dobro.

Obstajata pa dve pravili. Prvo: v kolikor se ne odločate za umetnine v obliki zmajev, pomanjkljivo oblečenih deklet ali podobnih spektakularnih, vendar nedomiselnih podob, ne uporabite čopiča. Ohišje bo videti, kot bi ga prebarvali z izvijačem. Uporabite avtomobilsko barvo in jo nanesite z razpršilcem. Drugo: barva se ne bo prijela na umazane in slabo pripravljene površine, tako da če želite kakovostno barvo, se kar lotite tistega fizično izčrpnega in dolgočasnega procesa drgnjenja, s katerim boste pripravili podlago. Preden se lotite barvanja, nanesite osnovno barvo, nikar pa ne skoparite z barvo, če želite sijoči videz. Izčrpna vodiča sta na voljo na **www.slo-tech.com/clanki/color/color.shtml** in **www.pc-workshop.net/articles/paint101/paint101-1.shtml**.

Takšno je videti prodajno modersko ohišje. Prepričani smo, da znate bolje...

Vendar se ne omejite le na ohišje – če vas ne moti dejstvo, da boste izgubili garancijo, lahko razstavite miško, monitorje in tipkovnico in jih pobarvate na podoben način. Pazite le, da ne barvate delov z elektronskimi vezji in bodite zelo pazljivi pri razstavljanju. Če si želite navdiha, je nekaj ekstremnih primerov umetniških ohišij na voljo na **www.crazypaint.com**.

ENA, DVE, TRI

Pa ste mislili, da samo Bill Gates obvlada okna?

01 **Ko ste pripravili opremo, snemite stranico ohišja in izberite položaj za okno tako, da ne bo razkrivalo "čudovitega" razgleda na napajalnik. S pomočjo ravnila narišite črti, ki bosta tvorili kot in bosta vzporedni s stranicami.**

02 **Postavite okno na rob črt in narišite celotno obliko okna. Zaščitite drug del ohišja in izvrtajte večjo luknjo. V luknjo postavite vbodno žagico ter počasi in previdno režite po črtah.**

03 **Obdelajte robove, da ne bodo ostri, in vstavite gumo. Odrežite jo tako, da ostane malenkost daljša, jo snemite in postavite na rob okna. Sedaj zadevo pazljivo vstavite. Čestitamo!**

PCF NAJ NAKUPI

"ENO OHIŠJE, PROSIM"

Vedno je lažje kupiti kakor predelati. Ta so nam všeč...

Chieftec Dragon DX-01 je poceni ohišje, ki je na voljo v različnih barvah in prihaja s štirimi 5,25-palčnimi in šest 3,5-palčnimi razširitvenimi mesti. Brez napajalnika vas bo stal med 17 in 19 tisočaki (**www.mlacom.si**). Če želite kaj bolj posebnega, si oglejte prozorno ohišje Crystal Clear Acryl za 52.680 SIT. Prijetno za oko in kakovostno je tudi ohišje Altec Lanboy vas bo s 350W napajalnikom stalo 27.960 SIT (**www.jae.si**), oglejte pa si tudi ohišje Aventry AC000010 (brez napajalnika 21.400 SIT – **www.acord-92.si**).

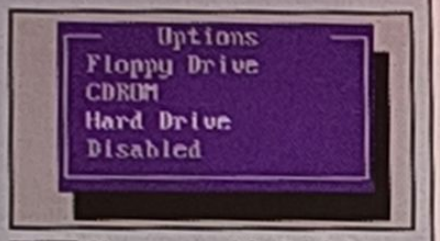
Altec Lanboy

Chieftec Dragon DX-01

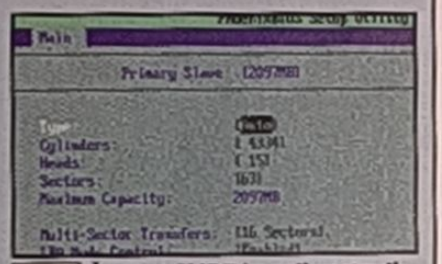
Aventry AC

HITREJŠI ZAGON

Nov napajalnik lahko pospeši zagon, vendar to ni vse.



01 **Ob zagonu pritisnite tipko za vstop v BIOS in pojdite v Advanced BIOS options. Primary Boot Device nastavite na HDD-0 in vklopite Quick Power On Self Test.**



02 **Če so vaši IDE kanali nastavljeni na Auto, izgubljate čas med iskanjem. Nastavite tiste modele, ki jih imate vgrajene, prazne pa nastavite na None.**

03 **V *Windows XP* vam bo v pomoč orodje BootVis.exe, ki analizira zagon in vam pove, kaj vzame največ časa. Orodje naložite z www.microsoft.com.**

BOLJŠI NAPAJALNIK

Ne mislite, da je vsak napajalnik dober. Prepričajte se, da ima dovolj moči za poganjanje vseh PC komponent.

DODAJANJE KOMPONENT V vaš PC je preprosto. Vendar večina le-teh za delovanje potrebuje precej energije in uborni napajalnik se kmalu ne bo mogel kosati s povpraševanjem in bo odpovedal sodelovanje. Kar seveda ni zabavno. PC s slabšim napajalnikom se prav tako dalj časa zaganja. 300W je praktično minimum, če pa imate večje število enot, hladilnikov in šminkerskih lučk, boste potrebovali več moči. Zamenjava napajalnika je preprosta; plošče za procesorje Pentium imajo sicer poseben priključek, vendar drugače gre za preprosto zamenjavo obstoječega ter povezavo z osnovno ploščo (povežete jih lahko le na en način, tako da to ni težavno). Vstavite ga lahko tako, da odstranite ploščo na zadnji strani ohišja in potegnete ven staro ohišje, če pa je luknja premajhna, boste morda morali odstraniti ploščo.

Zamenjava napajalnika je učinkovit način za dodajanje več energije.

PCF NAJ NAKUPI

IZVOR MOČI

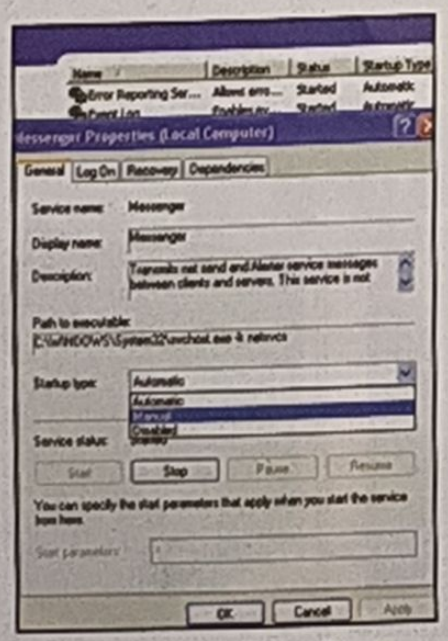
Brez njega bi bil vaš PC le kup železja.

Za poceni rešitev nabavite napajalnik P-4 ISO-400 TUV za 7.000 SIT (**www.e-mislja.si**), čeprav ne gre za priznano znamko. Enermax je zelo cenjen, vendar drag, saj vas bo njihov 350W napajalnik stal 17.400 SIT (**www.mlacom.si**), če pa izberete model z nadzorom hitrosti vrtenja ventilatorja, boste za tri tsočake več dobili tišji računalnik. Če želite resnično tih PC, pa na **www.cool-pc.org** izberite 370W napajalnik Be QUIET! za 18.800 SIT.

Napajalnik Be QUIET! je na voljo tudi v 420W različici.

OČIŠČENA OKNA

Pospešite delovanje brez nadgradenj.



Če se znebite kozmetičnih prijemov, boste pridobili na hitrosti.

V PREJŠNJI ŠTEVILKI smo vam prinesli 150 nasvetov za pospešitev računalnika, tukaj pa je še nekaj trikov. Začnite tako, da se znebite kozmetike – pojdite v **Control Panel – Display Properties** in **Theme** nastavite na **Windows Classic.** Nato pojdite v **System Properties – Advanced – Performance – Settings** in izberite **Optimise for Performance**. Prav tako se znebite nepotrebnih programov, pojdite v **Start – Run,** vpišite msconfig in v **Startup** odznačite vse programe, za katere ne želite, da se zaženejo skupaj s sistemom. Razširite **Command** in **Location**, da vidite, kaj počnejo posamezni vnosi. Ko končate, morate znova zagnati PC; označite okence, ki se pojavi in kliknite **OK**, da se ne bo več pojavljalo. Znebite se lahko tudi nekaterih storitev WinXP; **Start – Run – services.msc**, stvari ki se jih lahko znebite, pa najdete na **www.blkviper.com/WinXP/servicecfg.htm.**

Če želite več prostora na disku, se lahko do velikega kosa dokopljete tako, da v **Control Panel – Power Options – Hibernate** izključite to možnost. Za tem poženite **Disk Cleanup** iz **System Tools** v meniju **Accessories** in uporabite **Add/Remove Programs**, da se znebite odvečnih programov – vključno z neželenimi Windows dodatki pod **Add/Remove Windows Components**. Ko to končate, defragmentirajte disk.

Če imate premalo pomnilnika, a dovolj prostora na disku, v **System Properties – Advanced – Performance – Settings – Advanced** povečajte navidezni pomnilnik in ga nastavite na maksimum – tako boste večji del svojega diska namenili za navideznemu pomnilniku.

NAJ BO PC TIŠJI

Ne samo, da je molk zlato, temveč je tudi najlepši zvok, ki obstaja. Utišanje PC-ja je lahko poceni in preprosto.

CELO NAJNOVEJŠI RAČUNALNIKI VČASIH zvenijo kot turbine v hidroelektrarni v polnem zagonu. Ampak, brez panike – na voljo je precej načinov, na katere lahko zvok utišate, še preden načne vaše živce.

Najhujši kršitelji tišine so ponavadi napajalniki in če si lahko privoščite si naročite tihega, ki smo ga navedli na prejšnji strani.

Če je strošek previsok, si oglejte druge ventilatorje: če so polni prahu, bi ostro pihanje kompresiranega zraka lahko rešilo težave, seveda pa priporočamo enega novih tihih hladilnikov (glejte tokratni supertest), od katerih imajo nekateri možnost nastavljanja hitrosti delovanja. Večji ventilatorji se vrtijo počasneje in so tako tišji.

Za tem si oglejte, kako so stvari pritrjene. Premični deli, kot so ventilatorji in diski, včasih precej ropotajo – med enoto in ohišje dodajte gumijasto plast, da utišate nadležni zvok.

In naposled si oglejte še ohišje. Jeklena prepuščajo najmanj zvokov, seveda pa jih lahko tudi nadalje izolirate, da utišate zvok. Seveda pa pazite, da ne zamašite vseh lukenj, saj boste potem opleli pri ventilaciji.

PCF NAJ NAKUPI

TIHA VODA...

Ne, tokrat ne govorimo o našem Gregorju.

Enermaxov 120mm ventilator je velik in tih in ima možnost nastavljanja hitrosti delovanja – vaš je lahko za 5.100 SIT (**www.cool-pc.org**). če pa v ohišju nimate prostora za takšno pošast, pa razmislite o bakrenem čudežu iz Zalmanovih laboratorijev – legenda izdelovanja ventilatorjev ponuja serijo CNPS7000 za okrog 7 tisočakov (**www.mlacom.si**). Vsekakor pa pozorno preberite naš tokratni supertest.

Zalmanov CNPS. Šššššš!

KO RAČUNALNIKI OBMOLKNEJO

Zmanjšajte hrup brez manjšanja stanja na vašem računu.

01 **Za začetek, zmanjšajte ropot tako, da se prepričate, da so vsi notranji vijaki (kartice in pogoni) dobro pritrjeni. Pogoni so še posebej pomembni, tako da jih privijte s pravimi vijaki.**

02 **Sedaj se lahko premaknete na kable. Celo kabli v profesionalno sestavljenih sistemih so včasih slabo pospravljeni, zato uporabite plastične sponke za kable in jih spnite tako, da se ne dotikajo ventilatorjev ali omejujejo pretok zraka.**

03 **Če imate možnost, zaprite PC v omarico, če pa se nahaja na trdi podlagi, poskusite pod njega postaviti gumijasto podlago, ki mu bo preprečila premikanje.**

CENEJŠI 3D UŽITKI

Naj vaša zver iztisne iz sebe 3D lepotico.

Z VESELJEM BI zatrdili, da se je tržišče grafičnih kartic umirilo, vendar ATI in nVIDIA še vedno klofutata drug drugega s kopijami rezultatov v *3DMarku* in ni videti, da bi se zadeva kmalu spremenila. Dobra novica pa je, da prihod *DirectX9* pomeni, da smo dobili vsaj neko minimalno specifikacijo, ki jo morate imeti, če želite igrati najnovejše igre. Če vzamemo to kot standard, potem je to kartica GeForce FX 5200, ki je pripravljena za prihodnost in tudi zelo poceni, ATI-jev Radeon 9600 pa je kralj srednjega razreda. Vendar je 'zastareli' Radeon 9500 Pro hitrejši, če pa GeForce 4 Ti4800 najdete za manj kot 25 tisočakov, je to odličen nakup, četudi podpira le *DirectX8.1*.

Glavni kaveljc za uporabnika pred nadgradnjo je v tem, da mora pogledati, ali ima na osnovni plošči rjavi vtič (podpora AGP) – če ga nimate, boste ostali pri PCI karticah. Zaradi počasnejšega vodila te niso več vrhunec 3D zabave, ampak če kje najdete Voodoo5 5500 PCI, ga vzemite – mogoče ga je tudi lepo naviti.

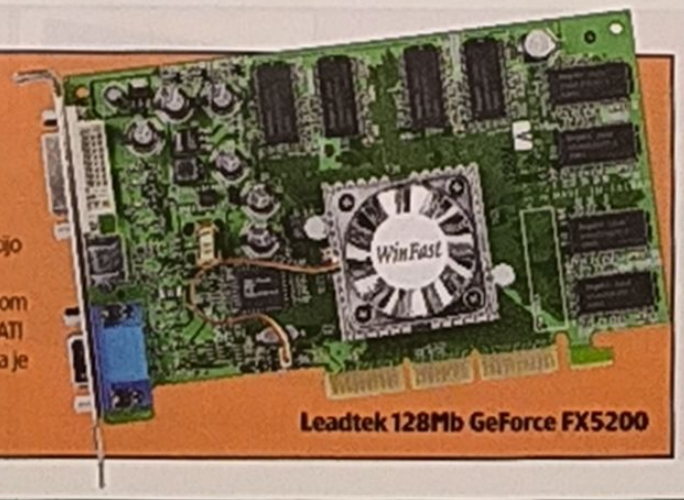
ATI Radeon 9600 prinaša ugodno igranje v srednjem razredu.

PCF NAJ NAKUPI

KARTICE ZA VSAK ŽEP

Grafika za lepši jutri.

Če želite grafično kartico, ki vas bo peljala skozi naslednjo generacijo iger s podporo za *DirectX9*, se s 25 tisočaki v rokah napotite na **www.sunrise.si** in izberite Abit 128Mb GeForce FX5200 z izhodom TV-out. Če imate več denarja, lahko na strani **www.jae.si** dobite ATI Radeon 9600 Pro 128Mb za 49.080 SIT, za tiste z vodilom PCI pa je ugodna rešitev Inno GeForce MX440SE 64Mb s TV izhodom za 22.000 SIT.



Leadtek 128Mb GeForce FX5200

WOODOO MAGIJA

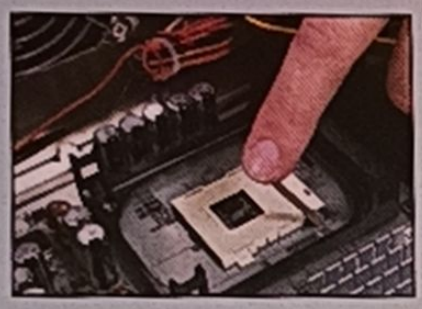
Tudi stare grafične kartice je mogoče oživeti.

Ni vam potrebno kupiti nove 3D kartice – tudi starejše kartice lahko pospešite. Na silo. 3dfxove kartice Voodoo so idealne za to. Pojdite na **www.voodooextreme.com** in snemite neuradne gonilnike, nato pa pospešite svoj Voodoo 2 s hekanjem registra. Poiščite **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\3Dfx Interactive\Voodoo2\key** in pod vnosoma D3D in Glide kliknite z desnim gumbom in izberite **New – String Value**. Poimenujte ga SSTV2_GRXCLK. Sedaj lahko to nastavite na frekvenco kartice – 90 je privzeta vrednost, vendar jo lahko s primernim hlajenjem nastavite do 105 in več (**www.voodoofiles.com** ima več informacij). Na podoben način lahko pospešite kartice TNT2– obiščite **www.thetechzone.com**.

3dfx kartico Voodoo lahko prepričate, da vloži še malo več energije.

ZAMENJAVA PROCESORJA

Namestitev procesorja zahteva nežno roko.



01 **Sprostite stransko ročico do konca in poravnajte procesor. Tako Intelovi, kot tudi AMD-jevi procesorji so ustvarjeni z nepravilno obliko, tako da ni strahu, da bi nov čip vstavili napačno.**

02 **Procesor bi moral preprosto zlesti na mesto, potreben bo le nežen potisk, da ga spravite v nov dom. Če morate potiskati na silo, ga najbrž niste pravilno poravnali. Ko je procesor na mestu, zaprite ročico.**

03 **Namestitev hladilnika ni težavna. Hladilniki za Pentium se pritrdijo povsem preprosto, pri procesorjih AMD pa bodite previdni, da hladilnik resnično dobro poravnate, saj lahko v nasprotnem poškodujete procesor.**

NOVA OSNOVNA PLOŠČA

Nadenite si rokavice in na svojem PC-ju izvedite transplantacijo.

Pred nakupom novega procesorja se prepričajte, ali ga vaša plošča podpira.

VSI SI SEVEDA ŽELIMO hitrejših računalnikov in procesor je ponavadi prva izbira. Na našo srečo AMD in Intel v zadnjem času nista bistveno spreminjala arhitekture procesorjev, tako da če imate ploščo ki ni starejša od dveh let, lahko preprosto le zamenjate CPU. Plošče 478 bodo poganjale Pentiume od 1,7GHz naprej, čeprav boste za najnovejše procesorje morali nadgraditi BIOS. Plošče za AMD pa niso tako preproste – sistem Athlon XP1500+ bo najbrž poganjal procesor do 2700+, vendar pred nadgradnjo preverite stran proizvajalca.

Pred nakupom preverite, ali boste dobili OEM ali prodajno različico – OEM prihaja brez hladilnika, tako da ga boste morali dokupiti. Seveda izberite čim tišjega.

Če plošča ni več v najboljših letih, lahko seveda kupite novo, skupaj z novim procesorjem pa vas lahko to precej stane. Če je vaš PC iz obdobja slovenske osamosvojitve, je bolje prihraniti še nekaj denarja in kupiti nov računalnik. Če kupujete osnovno ploščo, se prepričajte, da bo združljiva z vsem, kar boste priklopili nanjo. Priporočamo USB 2.0, FireWire in kar največ vtičev PCI. Splača se izbrati tudi vodilo Serial ATA. Integrirana zvok in grafika znata prihraniti denar, vendar sta neuporabna, če že imate te kartice. Prav tako preverite, ali je dovolj prostora, da vse vgradite ter poskusite dobite dobrote, kot so okrogli IDE kabli.

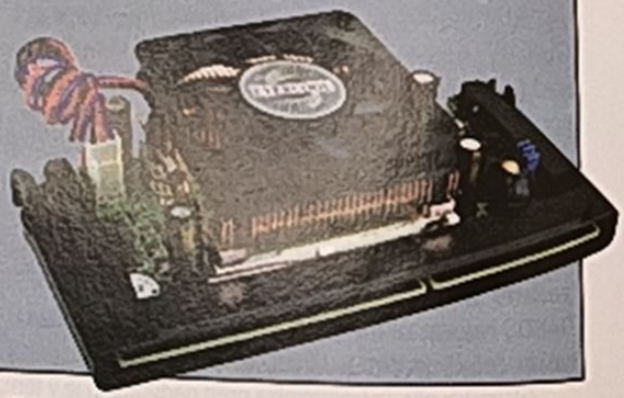
Verjemite nam, plošče ni tako težko namestiti. Vendar pred nadgradnjo plošče ali procesorja obvezno naredite rezervno kopijo vseh podatkov, saj Windows večkrat kapitulirajo od šoka zaradi nove strojne opreme.

Ko odpirate ohišje, računalnik vedno izklopite iz elektrike in se znebite statične elektrike, tako da se dotaknete radiatorja, pipe ali drugega ozemljenega objekta. Med delom z odprtim računalnikom poskusite onemogočiti dostop čipsa, piva ali mokrih pasjih dlak do notranjosti računalnika.

DELO Z DINOZAVRI

Celo metuzalemi včasih preživijo operacijo.

Pentiumom starejših generacij, 486-icam in drugim procesorjem na parni pogon se je bolje popolnoma izogibati. Če pa že vztrajate, obstaja nekaj rešitev, ki vam lahko omogočijo nadgradnjo s hitrejšim procesorjem. Slaba novica je, da so te rešitve težko dobavljive pri nas in se boste ponje morali odpraviti v tujino ali jih naročiti preko spleta. Pretvornik za stare plošče Pentium II, preko katerega lahko nanje priklopite procesorje do hitrosti 1,4GHz vas bo stal okrog 35 tisočakov, vendar če k temu prištejete še stroške dostave, nadgradnjo BIOS-a in druge težave, boste verjetno storili bolje, če zadevo preprosto namenite za kakšen sistem z Linuxom in si privoščite nov računalnik.



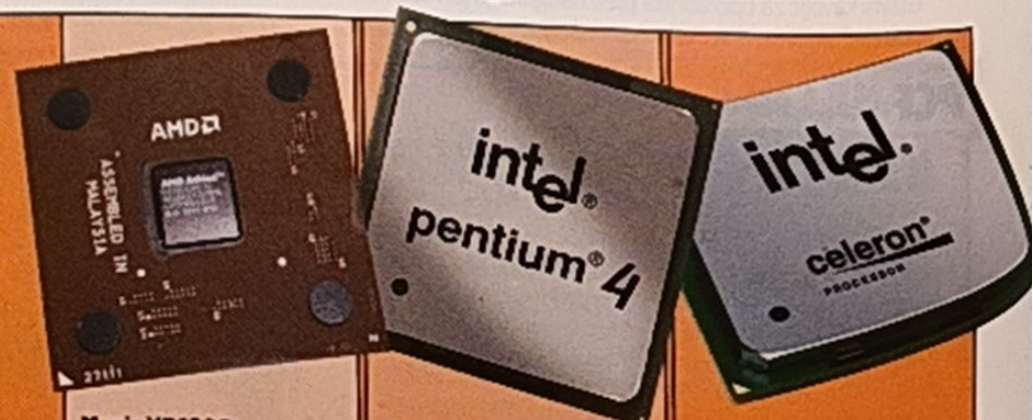
Fotografijo je prijazno prispeval Narodni Muzej.

PCF NAJ NAKUPI

UDARNI PROCESORJI

Malo denarja, veliko muzike.

Kar zadeva procesorje, smo navdušeni nad Athlonovim modelom XP1800, ki so ga fantje pri **www.chillblast.com** navili do 2600XP, zanj pa boste odšteli le 16.000 SIT. Če iščete Pentiuma, si oglejte Celeron 2,2GHz (okoli 22.000 SIT), vendar vedite, da je v zadnjem času AMD šampion cenejših procesorjev. Najcenejši pravi P4 je 1,7GHz in vas bo stal okoli 39.000 SIT. Vendar vedite, da je pri vsakdanji uporabi računalnika razlika skorajda ni opazna, če pa ste resen igralec 3D iger, pa je tako bolje, da več denarja vložite v nakup hitrejše grafične kartice.



Magic XP1800 | **Pentium 4 1.8GHz** | **Celeron 2.2 GHz**

ŠE VEČ HITROSTI

Še nekaj možnosti za pospešitev sistema.

ZA TAKOJŠNJO POSPEŠITEV, dodajte nov pomnilnik. Pomnilniški moduli so dandanes zelo poceni. Sicer je najbolje kar pri prodajalcu preveriti, ali so novi moduli združljivi s tistimi, ki jih že imate, lahko pa na strani **www.crucial.com/eu** vnesete model svojega PC-ja ali osnovne plošče in preverite, kakšen pomnilnik potrebujete. Če vam primanjkuje prostora, si privoščite nov disk – preprosto ga je namestiti; mostičke nastavite na Slave, v BIOS-u pa sekundarni IDE nastavite na Auto. Težava je, da boste pri nekaterih starejših ploščah morali nadgraditi BIOS. Če želite program za pospešitev sistema, se izogibajte tistim, ki vam jih prodajajo preko oglasnih pasic na spletu – večinoma gre za spyware, ki ponavadi ne naredi nič revolucionarnega. Raje berite *PCFormat* ali pa si oglejte strani, kot sta **www.tweakxp.com** in **www.extremetech.com**.

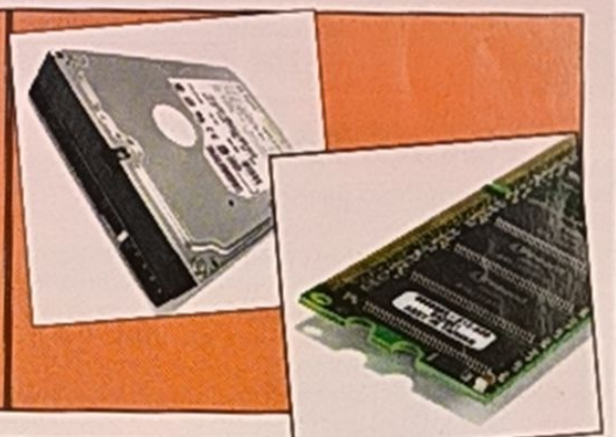
Dodaten RAM ima lahko velik vpliv na hitrost vašega PC-ja.

PCF NAJ NAKUPI

ZA HITREJŠI PC

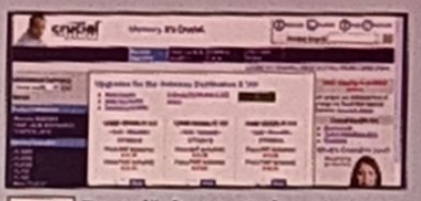
Nekaj dodatkov za pospešitev.

Nadgradite svoj računalnik z 256Mb pomnilnika DDR. Kakovostnejši moduli Corsair so na voljo za približno 13 tisočakov (**www.jae.si**), medtem ko boste za modul brez znamke odšteli do 10.000 SIT. Če želite dokupiti trdi disk, se najbrž ne boste odločili za disk z manj kot 80Gb – primerjalni test le-teh ste lahko brali v PCF17. Če želite programsko pospešiti svoj računalnik, raje ostanite pri PCF. V prejšnji številki smo vam prinesli 150 nasvetov za pospešek PC-ja. V kolikor ste jo zamudili, jo lahko naročite na 02 330 3301



RAM BAM, PET PODGAN!

Osnove namestitve pomnilnika.



01 **Prepričajte se, da imate prave module za vaš sistem; hitrejši moduli lahko tečejo počasneje na starejših ploščah in ne obratno.**

02 **Če imate module različnih velikosti, se starejše plošče lahko zbegajo, če jih ne vstavite v pravilnem zaporedju.**

03 **Odprite zaponke do konca in se prepričajte, da se pomnilniški modul lepo prilega vtiču, nato pa ga potisnite do konca.**

POVEZLJIVOST

Ko potrebujete nova vrata...

VEČ OPREME KOT IMATE za povezavo na vaš PC, več časa boste sklonjeni nad ohišje, ko boste na zadnji strani hoteli vklopiti kable. Če vaše ohišje nima priključkov USB in FireWire na sprednji strani, boste morda želeli žrtvovati eno izmed sprednjih razširitvenih mest za replikator vrat. Vendar boste s tem le prenesli obstoječa vrata – če želite dodati superhitre povezave, kot sta FireWire in USB 2.0, potrebujete nadgraditvene kartice na vodilu PCI. Če želite dodatna vrata USB, vendar ne želite odpirati ohišja, so na voljo tudi zunanje razširitvene kartice.

Druga povezava, ki se jo splača imeti, je Bluetooth; če imate z njim opremljen mobilni telefon ali enega novejših dlančnikov, lahko opremite PC z dodatkom, ki se preprosto priklopi na vrata USB.

Serijska in paralelna vrata gotovo imate – sicer gre za staro in počasno tehnologijo, čeprav se slednja še vedno uporabljajo pri tiskalnikih. Le-teh vam torej najbrž ne bo potrebno nadgrajevati, če pa je temu tako, vedite da se dobi pretvornik, ki vrata USB prelevi v paralelni priključek.

Povezav ni nikoli preveč.

PCF NAJ NAKUPI

USB 2.0 ZA ZRAVEN, PROSIM

Povežite se s temi dodatki.

Za hitro povezavo je USB 2.0 ena najboljših stvari ta hip. Na **www.e-misija.si** vam je za 3.800 SIT na voljo kartica s štirimi priključki USB 2.0. Kartica FireWire s tremi priključki vas bo stala 4.955 SIT (**www.kadarkoli.com**), če pa želite nadalje stopiti v brezžično prihodnost, pa si privoščite Bluetooth dongle, ki se priklopi na USB vrata – na voljo je na **www.kadarkoli.com** za 9 tisočakov.

PCI kartica FireWire

VRATA RAJA

Uporabite replikator vrat za lažji dostop.

01 **Ko ste kupili replikator vrat, preprosto izbijte enega sprednjih prekrival za pogone in ga namestite na to mesto.**

02 **Nato na zadnjo stran dodajte drug kos opreme in ga s pomočjo priloženega kabla povežite s sprednjo škatlo.**

03 **Sedaj le še povežite posamezna vrata z mesti na novem kosu opreme in pripravljeni ste za lažji dostop do svojih vrat.**

PRAVI VTIČ

Nameščanje kartic.

01 **Odstranite staro kartico ali zaščitno stranico in se, kot vedno, ozemljite preden sploh pričnete šariti po notranjosti računalnika.**

02 **Nežno potisnite kartico navzdol, dokler ne začutite, da je v celoti sedla v vodilo, nato pa jo privijte z vijakom na ohišje. Povežite notranje kable, če je potrebno.**

03 **Grafične kartice na vodilu AGP so identične, vendar bodo nekatere močnejše potrebovale tudi lastno napajanje. Ta se na preprost način poveže na prosto povezavo iz napajalnika.**

NAJ SE SLIŠI GLAS

Na preprost način do več hrupa.

Idealno za PC igralce, ki želijo nagajati sosedom.

VEČINA NOVEJŠIH PLOŠČ prihaja z integriranim zvokom in čeprav je to večkrat celo zvok 5.1, se le redko kosa z zvokom, ki ga ponuja zvočna kartica. Vendar je izbor prave nekoliko težaven, saj je na voljo na ducate rešitev, vaš izbor pa naj bo odvisen od tega, kako globok zvok želite slišati. Če imate le komplet šumečih stereo zvočnikov, najbrž ne boste slišali ničesar drugega, kakor šumenje, tako da bo vsaka kartica dobra, ampak če se želite resno spustiti v vode surround zvoka, znajo postati zadeve precej drage. Za Dolby Digital združljivost, 24-bitni zvok in sistem zvočnikov 7.1, je trenutno najboljša izbira Audigy 2 Platinum, ampak pri 72.000 SIT potrebujete resnično izurjeno uho, da se vam izplača. Za večino bo kartica 5.1 kar zadostovala.

PCF NAJ NAKUPI

ZVOČNE KARTICE

Navijte glasbo ali uživajte v igrah.

Creative Labs izdeluje kartice od časov, ko so dinozavri hodili po Zemlji, njegov odličen Audigy s potrdilom EAX in izhodom FireWire je na voljo že za 20.800 SIT z **mimovrste.domenca.com**. Če pa resnično vztrajate, da želite zvok 7.1, pa ne želite odšteti bogastva za najnovejšega Audigyja, se splača preizkusiti Herculesov Gamesurround Fortissimo III, ki ponuja standard 7.1 Dolby za 16.920 SIT (**www.jae.si**).

Gamesurround Fortissimo III

Creative Labs Audigy

LCD ALI CRT, GOSPOD?

Kaj pomenijo te zaslonske specifikacije?

Ko kupujete monitor, boste naleteli na malo morje številk, ki jih ni preprosto obvladati. Cevne zaslone smo sodili po velikosti zaslona in najvišji ločljivosti, vendar so prvi LCD-ji opozorili na novo težavo – odzivni čas. Počasno odzivanje zaslona je pripeljalo do učinka duhov, kar so nekateri uporabljali kot opravičilo za slabe rezultate v Counter-Striku preko interneta. Kakovostni LCD zasloni imajo odzivni čas pod 30ms, kar je ponavadi dovolj, da se izognete težavam (razen, če imate nadčloveški vid). Paziti je potrebno še na visoko gostoto pikslov pri LCD-jih ali manjšo piko pri cevnih zaslonih – oboje bo pripeljalo do ostrejše slike. Osvetljenost in kontrast sta še dve LCD lastnosti – osvetljenost 200cd/m2 in kontrast 300:1 sta standarda, ki ju je treba iskati.

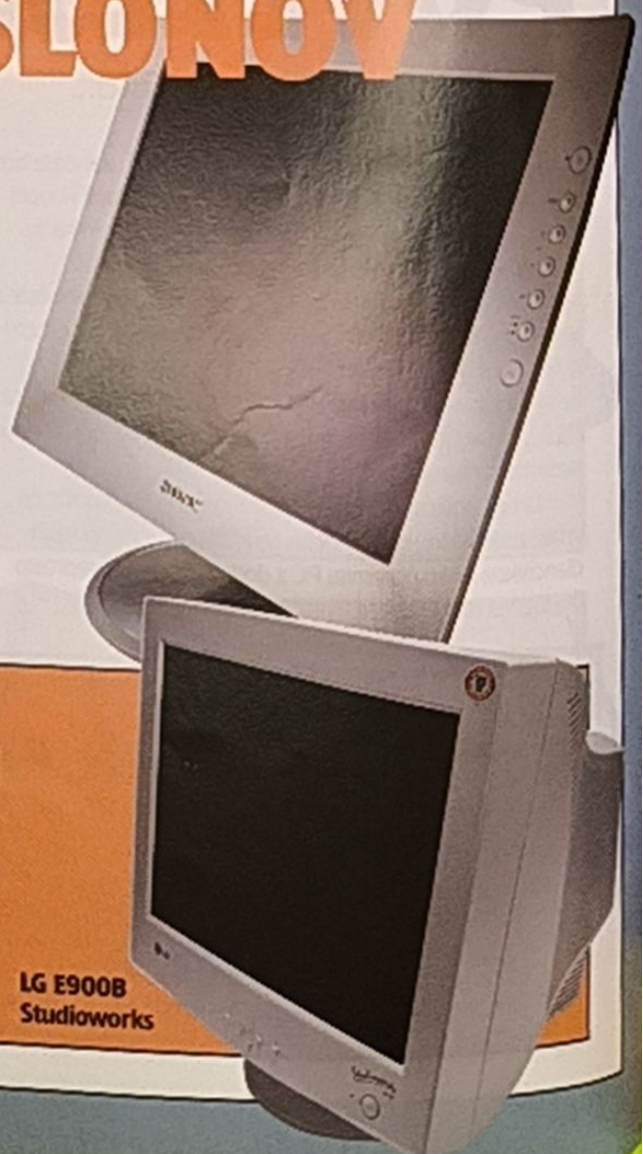
LCD ali CRT? Prepričajte se da izberete tistega, ki odgovarja vašim potrebam.

ZVEZDE ZASLONOV

Izberite pravi monitor.

MINUTO MOLKA, PROSIMO: CRT je mrtev. Dobro, pošastni zasloni še vedno izpuščajo nekaj refleksnih posmrtnih trzajev, vendar so LCD zasloni zasedli mesto najbolje prodajanih in s polno hitrostjo povečujejo prednost. Ni težko ugotoviti, zakaj. Zasedejo veliko manj prostora, se veliko manj segrevajo, porabijo manj elektrike in sedaj, ko so odzivni časi padli, so primerni tudi za igranje. Vendar pa vedite, da CRT zasloni še vedno držijo prestol pri odzivnem času in številu barv, zato so idealen nakup za vse, ki iščete kakovosten (in velik) zaslon za nizko ceno.

LCD zasloni so postali prava alternativa debelušnim CRT-jem.



PCF NAJ NAKUPI

BALZAM ZA UTRUJENE OČI

Stopite iz teme – prihodnost je svetla.

Če menite, da tudi nadalje želite na mizi gledati CRT pošast z nekaj deset kilogrami teže, potem so 19-palčni zasloni trenutno odlična izbira. Samsungov 957DF vas bo olajšal za manj kot 65 tisočakov, pri 70 tisočakih pa je tudi LG Flatron F900P dobra izbira. Če si želite LCD monitor, si oglejte 15-palčni Iiyamin BX3814 za 81.000 SIT (**www.acord-92.si**) ali Samsungov 152V za 78.000 SIT (**mimovrste.domenca.com**).

LG E900B Studioworks

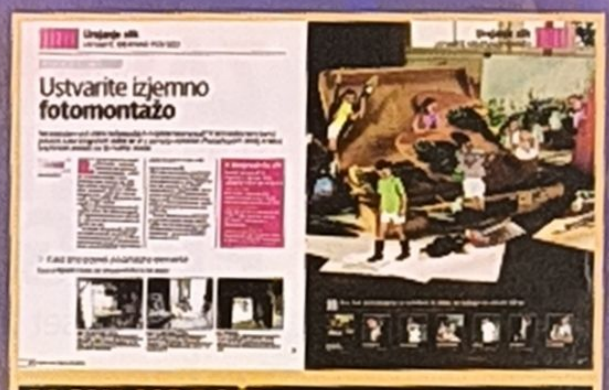
Od avtorjev PCFormata

Postanite boljši fotograf!

- Več kot 60 strani strokovnih nasvetov – od fotografiranja do urejanja slik
- Preizkušenih 40 digitalnih fotoaparatov, foto tiskalniki in programi za obdelavo slik.
- Celotni programi in vtičniki za urejanje vaših fotografij na priloženem CD-ROM-u.

STROKOVNI NASVETI

Kako fotografirati ljudi, kateri način slikanja izbrati, izbira prave svetlobe in časa za slikanje, kako fotografirati pokrajino, pojasnjena hitrost zaslonke in globina polja... PLUS! Kreativne nastavitve vašega fotoaparata.



JASNI VODIČI

Sprostite domišljijo ter v nekaj urah ustvarite nadrealistične foto mojstrovine in vrhunske fotomontaže. Pojasnila v naših vodičih so jasna in podana v podrobno opisanih korakih.

UPORABITE RAČUNALNIK

Kako se s pomočjo računalnika znebiti rdečih oči, nastaviti barve ali dodati svetlobne učinke? Uokvirjanje, rezanje, kloniranje, ustvarjanje občutka globine, nočnega vzdušja in še veliko več.

TONE NAVDIHA

Članki, ki bodo spremenili vaš pogled na fotografije. Oglejte si fotografske umetnine mojstrov fotografije in izurite svoje fotografsko oko ali pridobite nova znanja s pomočjo naših nasvetov.

IZPOPOLNITE ZNANJE

Spoznajte svoj fotoaparat, njegove funkcije in vse njegove fotografske zmogljivosti. Kako deluje fotografsko tipalo in kakšna je v bistvu razlika med klasičnim in digitalnim aparatom...

NAJ BODO VAŠE FOTOGRAFIJE Z LETOŠNJEGA DOPUSTA NEKAJ, KAR SI BODO LJUDJE ZAPOMNILI!

V prodaji za 1.150 SIT. Več informacij na **www.pcformatslo.net.**

OKIPAGE 14EX – hitro črno-belo tiskanje za vsako manjšo pisarno.

ZADENITE! LASERSKI TISKALNIK OKIPAGE 14EX

Priborite si kakovosten laserski tiskalnik za domačo pisarno.

Brizgalni tiskalniki so zaradi svoje cene in univerzalnosti sicer bolj priljubljeni za domačo uporabo, vendar ostajajo laserski tiskalniki gospodarji pisarn in brez konkurence pri hitrem in cenejšem tisku besedila. Zaradi tega smo bili (v vašem imenu, seveda) še posebej veseli, ko so nam predstavniki podjetja Mikroing, zastopnika za Oki, za našo nagradno igro ponudili tiskalnik OkiPAGE 14EX.

OkiPAGE 14ex se lahko pohvali s hitrostjo tiskanja 14 strani na minuto, pri najvišji ločljivosti 600 x 1.200 dpi. Tiskalnik premore 4Mb vgrajenega pomnilnika, v priloženo kaseto spravite do 250 listov A4, na PC pa se poveže preko paralelnega ali USB vmesnika. Glede na to, da vam bo ponudil jasno tiskanje pisem, poročil, folij, preglednic, dopisov in drugih podobnih zadev, in da bo prvo stran iz sebe spravil že v sedmih sekundah, gotovo gre za odlično izbiro za vsako manjšo pisarno.

Si želite enega? Seveda si ga. Odpravite se torej na **www.pcformatslo.net/nagradna**, kjer boste vpisali svoje podatke in odgovorili na preprosto vprašanje, na katero vam v tem besedilu že podajamo odgovor. Za več informacij o laserskih tiskalnikih OkiPAGE pa vsekakor obiščite še stran **www.mikroing.si** ali pa jih pokličite na **01 42 36 131**.

Pravila

1. Zaposleni pri VideoToP-u, Mikroingu, njihovi družinski člani ali domače živali ne morejo sodelovati v nagradni igri.
2. Žreba ne bomo zagovarjali. Urednikova odločitev je dokončna.
3. Odgovor podajte do 30. avgusta 2003, ki je zadnji dan za sodelovanje v nagradni igri.
4. Nakup ni potreben.
5. Vsako gospodinjstvo lahko sodeluje v nagradni igri samo enkrat.
6. Imena in kontaktne podatke sodelujočih lahko VideoToP uporabi za obveščanje o svojih ponudbah, razen če kliknete na kvadratek na obrazcu.
7. Zmagovalec bo tisti, ki ga prvega izžrebamo in bo odgovoril pravilno.
8. Zmagovalec bo obveščen po elektronski pošti ali po telefonu.
9. Pridržujemo si pravico, da nagrado zamenjamo s podobno, podobne vrednosti.

MIKROING trade | UVOZNIK IN DISTRIBUTER ZA OKI

PCFormat Nagradna Igra

NOD32 omogoča preprosto nalaganje protivirusnih definicij kar iz vmesnika.

ZADENITE! PROTIVIRUSNI PROGRAM NOD32

Na voljo je deset izvodov programa *Nod 32*.

Glede na pogostost pojavljanja škodoželjnih virusov v medijih zadnje čase je nekaj gotovo – avtorji virusov bodo še naprej izdelovali te škodljive programe, od katerih sicer nimajo ničesar drugega, kakor morda le potešitev svoje temne plati. Stalne povezave na splet naredijo to nevarnost še večjo in tako si več ne morete privoščiti, da bi vaš računalnik ostal nezaščiten, medtem ko na njega preži na tisoče grozljivih bitij.

Zaploskajmo torej podjetju SI Splet, uvozniku nekajkrat nagrajenega protivirusnega programa *NOD32*, ki je desetim najbolj srečnim bralcem *PCFormata* namenil prav toliko izvodov le-tega. Program se ponaša s preglednim vmesnikom, pregledovati pa zna vse fiksne in izmenljive medije in elektronsko pošto. Pregledovanje virusov zna izvajati s pregledovanjem podpisov virusov ali hevristično, preden vam obljubimo zaščito, pa smo program seveda tudi sami preizkusili in je s posodobitvijo definicij našel prav vse viruse iz zbirke Iva Vidergarja (ne vprašajte nas, zakaj jih zbira). Kaj pa ga torej razlikuje od tekmecev? Dovolj bo, če citiramo Barbaro: "Hiter je kot strela!"

Če se torej želite zaščititi pred napadi, bo morda zadostovalo le, če obiščete **www.pcformatslo.net/nagradna**, vpišete svoje podatke in odgovorite na preprosto vprašanje. Seveda pa obiščite tudi stran **www.sisplet.com**, na kateri lahko dobite več informacij o programu ali naložite preizkusno različico.

Pravila

1. Zaposleni pri VideoToP-u in Si Spletu, njihovi družinski člani ali domače živali ne morejo sodelovati v nagradni igri.
2. Žreba ne bomo zagovarjali. Urednikova odločitev je dokončna.
3. Odgovor podajte do 30. avgusta 2003, ki je zadnji dan za sodelovanje v nagradni igri.
4. Nakup ni potreben.
5. Vsako gospodinjstvo lahko sodeluje v nagradni igri samo enkrat.
6. Imena in kontaktne podatke sodelujočih lahko VideoToP uporabi za obveščanje o svojih ponudbah, razen če kliknete na kvadratek na obrazcu.
7. Zmagovalci bodo tisti, ki bodo izžrebani med prvimi desetimi in bodo odgovorili pravilno.
8. Zmagovalci bodo obveščeni po elektronski pošti ali po telefonu.
9. Pridržujemo si pravico, da nagrade zamenjamo s podobnimi, podobne vrednosti.

SI SPLET

USTAVI SE!

105.2 MhZ

ANTENA SMS

Pošlješ SMS z geslom R ANTENA, na številko 041 300 300
in izveš naslov skladbe in izvajalca, ki se trenutno predvaja.

SMS RADAR

Pošlješ besedilo LRADAR na številko 1919 in dobil boš sms z lokacijami
najbližjih radarjev po Sloveniji. Samo Ljubljana - RALJ pošlji na 1919.

ANTENA RDS

Preberi kaj poslušaš! Podatki o skladbi na R[illegible]S-u!

USTAVI SE!

NA FREKVENCI

105.2 Mhz

RADIO ANTENA

105.2Mhz

Vedno zažge...

GLASBENE ŽELJE	01 242 90 90
FILMSKI FORUM	01 242 90 91
SMS NABIRALNIK	041 300 300
TRŽENJE	01 242 56 36

www.radioantena.si

DESIGN: ana@bad-candy.com

VZPON ROBOTOV?

Terminator 3 je prispel na naša srebrna platna, zato se **Luis Villazon** sprašuje, ali lahko do konca naših življenj dočakamo kaj podobnega Skynetovemu ubijalskemu stroju.

Prihodnost ni določena. Ni je takšne stvari, kot je usoda – je samo tisto, kar naredimo sami... In brez pomoči delcev stroja, ki je potoval nazaj v času, ni robotov, razen tistih, ki jih ustvarimo zase. Nov napredek v sodobnih tehnologijah nas je pripeljal veliko, veliko bliže, kot kadar koli prej, obstaja pa vprašanje, ali smo resnično pripravljeni, da sestavimo svojega Terminatorja. Ali naj sploh poskušamo?

Ko je češki pisatelj Karel Čapek leta 1921 spisal igro *Rossum's Universal Robots*, je opisal armado brezumnih delavcev – beseda *robota* v češčini pomeni delo. A brezumni delavci se očitno hitro učijo in Čapkovi roboti so se uprli in uničili svoje človeške gospodarje. Sliši se znano, kajne? Z roboti so od nekdaj težave. Da bi sploh bili uporabni, morajo biti močnejši od nas. Ali bolj vzdržljivi ali hitrejši. Ko pa bodo enkrat postali vse to in tudi pametnejši, naj nas sploh čudi, če nas bodo izrinili z vrha prehranjevalne verige?

Železje namesto glave

Glede na skorajda univerzalno slabo mnenje o robotih v literaturi in v filmih, je čudno, da si ljudje tako prizadevajo narediti čim boljšega robota v čim krajšem času. Žal (ali morda na srečo) ni vse tako preprosto, kot izgleda. Čapkove stvaritve so bile v bistvu izdelane iz biološke snovi, ki so jo vlivali v kalupe, mi pa želimo kovinske robote. Tokrat smo si cilje zastavili precej nizko in bomo poskusili zgraditi enega samega robota iz serije T-800 iz *Terminatorja*. Predvidevali bomo, da vse svetovne vlade sodelujejo pri tem projektu in da imamo neomejena sredstva za razvoj in raziskovanje. Ali nam lahko uspe?

Pričeli bomo s šasijo. T-800 je človeške oblike, približno človeške velikosti in se premika kot človek. Najboljši hodeči robot ta hip je Hondin Asimo. Visok je 120 centimetrov in zaradi tega ni primeren za naše potrebe, bi pa obstoječi model lahko brez težav povečali. Asimo je predstavnik desete generacije hodečih robotov iz Honde in prvi, ki je na voljo tržišču (najamete ga lahko za približno 180.000 evrov letno). Ključna inovacija pri robotu je tehnologija hoje. Prejšnji modeli so lahko naredili le nekaj daljših korakov in so se morali zaustaviti, da so se lahko obrnili. Asimo lahko gladko hodi pri različnih hitrostih, pa tudi obrača se lahko brez zaustavljanja. Žal je robotova najvišja hitrost približno 1,5 km/h, kar je približno tretjina hitrosti hoje človeka. V vlogi Terminatorja Asimo ne bi mogel ujeti niti polža z artritisom.

Delo nog

Ker moramo absolutno povečati hitrost, bomo uporabili hitrejši procesor za obdelavo podatkov iz robotovih senzorjev, prav tako pa bomo povečali moč servo pogona, ki premika noge. Žal pa Asimo že uporablja velike 38,4-voltne motorje in če bi želeli vgraditi še močnejše, bi to povečalo težo, ki jo robot prenaša naokrog, kar bi skrajšalo njegovo življenjsko dobo. Fuminori Yamasaki, vodja razvoja na projektu Kitano Symbiotic System pri Japan Science and Technology Corp, je razvil način, kako majhnim robotom dati več moči za hojo. "Ponavadi si znanstveniki ogledajo način delovanja človeka in nato poskušajo razviti način nadzora robotovih okončin, ki bi to posnemal v realnem času," razlaga. "To smo poskusili, vendar cenovno dostopni motorji nimajo dovolj moči. Zato sem preklopil na genetski algoritem." Yamasaki je robotovim algoritmom dovolil, da se sami razvijajo. Roboti so

NAŠA PRIJATELJICA ELEKTRIKA

Najnovejša robotska tehnologija, za razliko od igrač, kot so Lego Mindstorms ali Aibo.

1

1 ASIMO

www.world.honda.com/ASIMO/

Zvezda humanoidnega robotskega sveta, Asimo je visok kot sedemletni deček, vendar tehta dvakrat več. Lahko hodi, se rokuje in maha z rokami (ampak le, če mu to poveste s pomočjo daljinskega krmilnika).

2

2 BANRYU

www.sanyo.co.jp

Ime pomeni "zmaj-čuvaj". Ognja ne bruha, lahko pa ga zavoha v vašem stanovanju s pomočjo elektronskega nosa, ki zazna vonj zažgane zavese. Stane približno 5 milijonov tolarjev.

3 COMET III

http://mec2.tm.chiba-u.ac.jp/čnonami/

Comet III so razvili na univerzi Chiba na Japonskem, in sicer za razminiranje. Za premikanje uporablja gosenice, pred njim se nahajata dve roki s senzorji, na straneh pa šest okončin, ki pregledujejo teren in iščejo mine.

4 DOKI

www.intelligent-earth.com

Podjetje Intelligent Firm je sestavilo robota, ki si ogleduje dekleta in ocenjuje njihovo privlačnost. Glede na to, da imamo že milijone ljudi, ki so temu posvetili celo svoje življenje, nam ni jasno, zakaj bi morali razviti še robota, ki počne isto stvar.

6

5 IFBOT

www.nagoya-kogyokai.jp

45cm visok Ifbot je namenjen starejšim osamljenim gospem in je zmožen posnemati 45 obraznih izrazov, prepoznati 10 različnih ljudi in pozna nekaj deset tisoč besed. Če se želite pogovoriti, je lahko tale malček vaš za le 2,5 milijona tolarjev.

6 MARON-1

http://pr.fujitsu.com/en/news/2002/10/7.html

Če si ne morete privoščiti Ifbota, dobite Marona-1 za samo 700 tisočakov. Sicer ni ravno primeren za pogovor, vendar ga lahko nadzirate preko mobilnega telefona za vklapljanje in izklapljanje električnih naprav ali kot robota izvidnika.

8

7 SDR-4X II

www.sony.com

Sonyjev tekmec Asimu je morda veliko manjši, vendar Hondinega predstavnika premaga na ulici, saj zna plesati in deskati. Žal še ni potrjeno, če zna odpeljati vašega Aiba na sprehod.

8 WAKAMARU

www.sdia.or.jp/mhikobe-e/products/etc/wakamaru/menu0301.html

"Če vas vidi v sobi, se vam približa in se pogovarja z vami." Če vam je takšen rumeni robotski zalezovalec všeč, potem je Wakamaru za vas. Še eden nekoristen domači družbeni robot.

9

9 WE-4R

www.waseda.ac.jp

Ta robot zna posnemati šest različnih obraznih izrazov ter ima tako veliko več igralskih sposobnosti kot hlod, ki je nastopil kot T-800 v *Terminatorju*.

MOŽGANI PO NAROČILU

Možgani ne opravljajo svojega dela zadovoljivo? Nadgradite na silicijeve.

Srečne laboratorijske podgane v Kaliforniji preizkušajo prve možganske proteze. Neposredna stimulacija možganov s strani umetnih vsadkov je možna že lep čas – tako delujejo ušesni vsadki za gluhe – vendar je to prvič, da so uporabili silicijev čip, da bi zamenjal del možganov. Prve teste so izvedli na tkivih podganjih možganov v začetku leta, sedaj pa so pri MIT pričeli vgrajevati vsadke v žive podgane. Enako tehnologijo bodo lahko nekega dne uporabili na ljudeh. Takšna proteza bi lahko posnemala hipokampus, del limbičnega sistema v možganih, ki je odgovoren za spomin – še posebej pa na čustveni del naših spominov. Theodore Berger, vodja moštva raziskovalcev na Univerzi Južne Kalifornije je izbral ta del, ker je njegova struktura precej preprosta. "Če nam ne uspe na hipokampusu, nam ne bo uspelo nikjer," je povedal. Vendar pa je celo ta del preveč kompleksen, da bi ga lahko kopirali in ustvarili fizično kopijo le-tega. Namesto tega je Bergerjevo moštvo uporabljalo stimulativne impulze in opazovalo, kako se je živo tkivo odzivalo. Potem jim je uspelo sestaviti čip, ki enako reagira na takšne dražljaje, sedaj pa upajo, da bo to dovolj, da bo čip lahko prepričal preostali del možganov, da ga sprejmejo.

Zanimivo bo videti, ali se bo obnašanje podgan spremenilo, a če jim uspe, bi to pomenilo da bi lahko ljudem z možganskimi poškodbami pomagali z vgrajevanjem čipov. Nekega dne bomo lahko sestavili skupaj številne takšne modele in bomo sestavili popolnoma silicijeve možgane, ki bodo delovali na popolnoma enak način, kot biološka različica.

Koža, ki bi prekrivala našega robota, bi pričela odmirati že po nekaj minutah. Po drugi strani pa v uredništvu nimamo ničesar proti takšnim robotom prihodnosti.

>>Že samo zaradi kože bi skorajda morali uporabiti celega človeka

Za razliko od njegovih računalniško-ustvarjenih sorodnikov, je T-1 pravi robot.

preizkušali številne cikle in nato najbolj uspešne uporabili v naslednjem procesu ter se tako naučili hoditi. Ko je začel s projektom, se je 70-centimetrski robot z uporabo motorjev z močjo 25kg/cm komajda postavil na noge. Dva meseca pozneje je ugotovil, kako naj z uporabo enakih motorjev hodi, pri čem pa uporablja le tretjino njihove moči.

Umetna inteligenca

Z algoritmi, ki se sami razvijajo, lahko naš Terminator T-800 že prehiti človeka, s kombiniranjem električnih in hidravličnih okončin pa smo mu dali bliskovito hiter prijem, ki lahko zdrobi jeklo. Gre za impresiven stroj, a če želimo iz njega narediti nekaj več kot samo gigantski stroj za odpiranje pločevink, potrebuje možgane. Celo najbolj osnovni ubijalski stroji iz prihodnosti lahko v realnem času operirajo z odzivi na tip, sluh in vid ter v skladu s tem nadzirajo vsak košček telesa dovolj hitro, da vozijo Harley Davidsona pri 120 kilometrih na uro in z eno roko s šibrovko streljajo na premično tarčo. Ah, vrnimo se v sedanjost.

Ameriška DARPA (Obrambna agencija za razvoj naprednih projektov) ponuja nagrado milijon dolarjev za stroj, ki bo lahko brez človeškega posredovanja v manj kot desetih urah prepotoval razdaljo med Los Angelesom in Las Vegasom. Gre za povprečno hitrost 27 km/h po precej praznih cestah, na katerih nihče ne bo streljal na vas.

Znanstveniki, ki se ukvarjajo z umetno inteligenco, že od sredine šestdesetih napovedujejo sintetične možgane v "naslednjem desetletju", tako da je ekstremno počasen napredek precej depresiven za vse nas. Človeški možgani vsebujejo 100 trilijonov povezav, kar nekateri tehno-friki enačijo s 100 teraflopi (100 trilijonov operacij v sekundi). Takšna računalniška moč bo na razpolago že naslednje leto, ko bo IBM dokončal svoj superračunalnik ASCI Purple. Kljub temu, da bo ta računalnik zasedal površino, ki jo bomo lahko premerili z nogometnimi igrišči, pa nihče ne pričakuje, da bo obvladal racionalno razmišljanje. Ali celo iracionalno razmišljanje. Stroj bo lahko le sešteval zelo, zelo hitro, tako da bo nuklearne eksplozije lahko simuliral veliko hitreje, kot njegovi predhodniki.

Možganska suša

Seveda pa ni rečeno, da bi moral biti Terminator sposoben globokega razmišljanja. Če bo lahko vzpostavil zadovoljivo interakcijo z okolico, bo lahko opravil različico Turingovega testa za robote-ubijalce, tako da bomo ostalo prepustili filozofom. Žal pa so računalniki obupno slabi pri vsem, za kar je potreben le gram zdravega razuma. Ko je Yahoo želel zaščititi uporabnike svojih spletnih klepetalnic tako, da v klepetalnico prepreči vstop spambotom, ki so uporabnike prepričevali, da jim izdajo svoje elektronske naslove, je Yahoojev vodja raziskovanja, dr. Udi Manber, preprosto razvil prijavni zaslon, ki je od uporabnika zahteval, da prebere besedo, ki je bila izpisana čez nekaj drugih besed in slik na zaslonu. Naloga je vsekakor nezahtevna za ljudi, vendar neverjetno kompleksna za računalnike.

En sam raziskovalec umetne inteligence je poskusil stroj naučiti osnov zdravega razuma. Douglas Lenta je porabil leta, da je v bazo podatkov svojega Cyca vnesel več kot milijon splošnih pravil iz sveta. In rezultat? "Cyc ve, da so drevesa ponavadi zunaj, da enkrat ko ljudje umrejo, prenehajo kupovati stvari in da se morajo kozarci nositi s tekočino navzgor," pravi na svoji spletni strani (www.cyc.com). Zadeva je sicer daleč od "podrobnih datotek o človeški anatomiji", ki jih obvlada T-800, vendar je dober začetek.

No, namesto da uporabljamo obstoječo

"V *TERMINATORJU 3* SESTAVLJAMO ROBOTE"

Kje se končajo posebni učinki in se prične animatronika?

Stan Winston je ustvarjalec posebnih učinkov, katerega reference se berejo kot seznam vseh solidnih ZF filmov, posnetih v zadnjih letih. Tukaj so vsi trije *Jurassic Parki, Aliens, Predator 2, The Relic* in, seveda, *Terminator 1, 2* in *3*. Medtem, ko se je prvi *Terminator* zanašal na lutke in risano animacijo, s katerimi so ustvarili učinke robotov, pa je do danes tehnologija animatronike tako napredovala, da lahko na snemanju prikažejo tisto, kar je bila nekoč le iluzija. T-1000 in T-X sta še vedno ustvarjena z računalniško grafiko, kakor tudi T-800. "Ampak, v *Terminatorju 3* lahko vidite robota, ki je Arniejev predhodnik. Imenuje se T1 in je resničen," pravi Winston. Njegovo moštvo je ustvarilo robote za snemanje filma in Winston trdi, da gre za najbolj napredne robote na svetu ta hip. "Resnično smo nekaj let pred ostalimi. Naši roboti so sposobni posnemati človeka bolje, kot kateri koli drugi robot ta hip." Ti stroji sicer niso roboti v tistem pomenu besede, kot smo ga vajeni – nimajo avtonomnih možganov, upravljajo pa jih ljudje (kar je dobro, glede na to, da sta na vsakega pritrjeni dve brzostrelki). Če pa vse skupaj pogledamo z mehanične plati, je dosežek velik in ni čudno, da je Winston tako ponosen na svoje delo: "V prvem *Terminatorju* smo se pretvarjali, da sestavljamo robote. V *Terminatorju 3* smo jih resnično sestavljali."

računalniško arhitekturo, da pridemo do inteligence, ki izvira iz aktivnosti organskih možganov, bi morda bilo bolje ustvariti novo vrsto računalnika, ki bi emuliral strukturo možganov. Kwabena Boahen, vodja raziskovanja v Laboratoriju za nevroinženirske raziskave Univerze v Pensilvaniji, je prišel do presenetljivega spoznanja, da je ta struktura veliko preprostejša, kot si trenutno zamišljamo. "Sedaj imamo na voljo mikroskope, s katerimi si lahko ogledamo posamezne vezi med nevroni. Tako sedaj vemo, da lahko možgani prekinejo te nevronske povezave in ustvarijo nove v nekaj minutah. Možgani se s kompleksnostjo sveta kosajo tako, da se sproti povezujejo z okoljem, odvisno od vsega, kar se dogaja okrog nas," je povedal. Z uporabo usmerjevalnika v osrčju svojega čipa je Boahen uspel dinamično spreminjati poti, po katerih krožijo informacije, ter tako ustvaril umetno mrežnico, ki troši le eno tretjino energije tiste, ki jo živ organizem porabi pri istem procesu. Da bi pa to dosegli v celem računalniku, bi potrebovali milijonkrat več energije za vsak posamezen izračun.

Živo tkivo

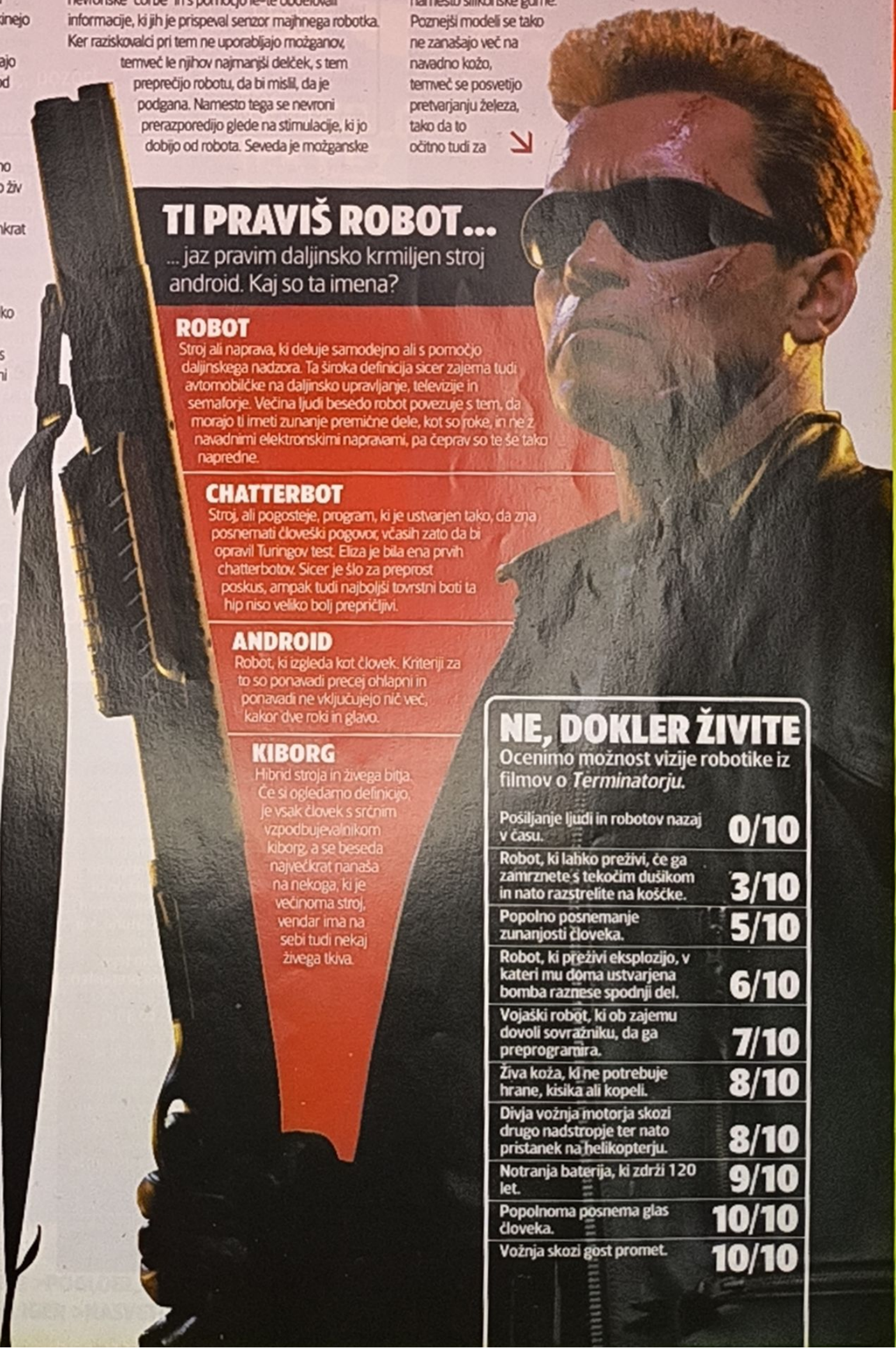
Hodi, govori in ima bazo podatkov, ki mu pove, kako naj drži skodelico kave – ampak trenutno je naš Terminator podoben le kupu bleščečega železja s svetlečimi očmi. Arnie se je opisal kot "kibernetični organizem, živo tkivo, napeto preko železnega endoskeleta«. Ne samo, da mu resnična koža omogoča, da se izdaja za človeka, temveč ima tudi to prednost, da se sama obnavlja. Silikonsko gumo lahko proizvedemo tako, da je zelo podobna človeški koži, a se tako fin material se prehitro strga. Ali bi lahko potemtakem uporabili kar kožo človeka? Andrea Corton, raziskovalka pri oddelku za medicinske znanosti na Univerzi Carnegie Milton, je v zadnjem času veliko delala s privzgojenimi človeškimi tkivi in je glede tega precej skeptična. "Ne gre samo za kožo. Kroženje krvi v človeškem telesu skrbi za to, da niti ena sama celica ni oddaljena za več kot milimeter od krvnih kapilar, tako da bi morali doseči natanko to, če bi želeli koži dovajati dovolj kisika za preživetje. In ne samo to – vaša koža se obnavlja le v primeru, če vam mesto rane uspe zaščititi pred okužbo, tako da bi morali proizvesti nekaj, kar bi proizvajalo bela krvna telesca, ki pomagajo pri poškodbah. Prav tako bi koži morali dobavljati materiale v obliki raztopljenih aminokislin, sladkorjev in kislin. Če ne bi imeli dostop do teh snovi na terenu, bi vaš robot potreboval prebavni sistem, ki bi mu pomagal, da bi jih pridelal iz hrane."

Bionični človek

Sedaj se nam že dozdeva, da bi morali uporabiti kar celega človeka samo zaradi kože. Ali ne bi bilo potemtakem bolje vzeti človeka in ga izboljšati z mehaničnimi vsadki? Bionične roke, noge, ušesa in celo oči so že na voljo, čeprav različno uspešno opravljajo svojo nalogo. Kot veste, pa so železni nadomestki za kosti tako stari, kot kolk vaše babice. To so morda dobri načini za podaljšanje človekovega življenja, vendar našega Terminatorja ne pripeljejo nič bližje realnosti. Težava je v tem, da imate tako dolgo, dokler možgane pustite tam, kjer so, človeka in ne robota.

Smrdljive podgane

Ampak, če bi lahko na podlagi našega oblikovanja vzgojili celice živih možganov in jih povezali z mehaničnim sistemom, bi se izognili težavam povezanim z ustvarjanjem umetne inteligence in s tem, da moramo sistem stisniti v tako majhen prostor. Raziskovalci pri slovitem robotskem inštitutu MIT so naredili korak v pravi smeri tako, da so iz možganov podgane vzeli kapljico nevronske "čorbe" in s pomočjo le-te obdelovali informacije, ki jih je prispeval senzor majhnega robotka. Ker raziskovalci pri tem ne uporabljajo možganov, temveč le njihov najmanjši delček, s tem preprečijo robotu, da bi mislil, da je podgana. Namesto tega se nevroni prerazporedijo glede na stimulacije, ki jo dobijo od robota. Seveda je možganske celice še težje ohraniti pri življenju kakor kožo, tako da ta postopek ne predstavlja dokončne rešitve našega problema, ampak znanost večkrat napreduje v takšni smeri: opazujemo naravo, ji kaj ukrademo, kopiramo in nato izboljšamo. Kakor koli že, v filmih se koža uporablja skoraj zgolj zato, da daje robotom človeški videz, tako da se nam najbrž ne bi splačalo porabiti gore denarja in let dela, da bi uporabljali pravo kožo namesto silikonske gume. Poznejši modeli se tako ne zanašajo več na navadno kožo, temveč se posvetijo pretvarjanju železa, tako da to očitno tudi za



TI PRAVIŠ ROBOT...

... jaz pravim daljinsko krmiljen stroj android. Kaj so ta imena?

ROBOT

Stroj ali naprava, ki deluje samodejno ali s pomočjo daljinskega nadzora. Ta široka definicija sicer zajema tudi avtomobilčke na daljinsko upravljanje, televizije in semaforje. Večina ljudi besedo robot povezuje s tem, da morajo ti imeti zunanje premične dele, kot so roke, in ne z navadnimi elektronskimi napravami, pa čeprav so te še tako napredne.

CHATTERBOT

Stroj, ali pogosteje, program, ki je ustvarjen tako, da zna posnemati človeški pogovor, včasih zato da bi opravil Turingov test. Eliza je bila ena prvih chatterbotov. Sicer je šlo za preprost poskus, ampak tudi najboljši tovrstni boti ta hip niso veliko bolj prepričljivi.

ANDROID

Robot, ki izgleda kot človek. Kriteriji za to so ponavadi precej ohlapni in ponavadi ne vključujejo nič več, kakor dve roki in glavo.

KIBORG

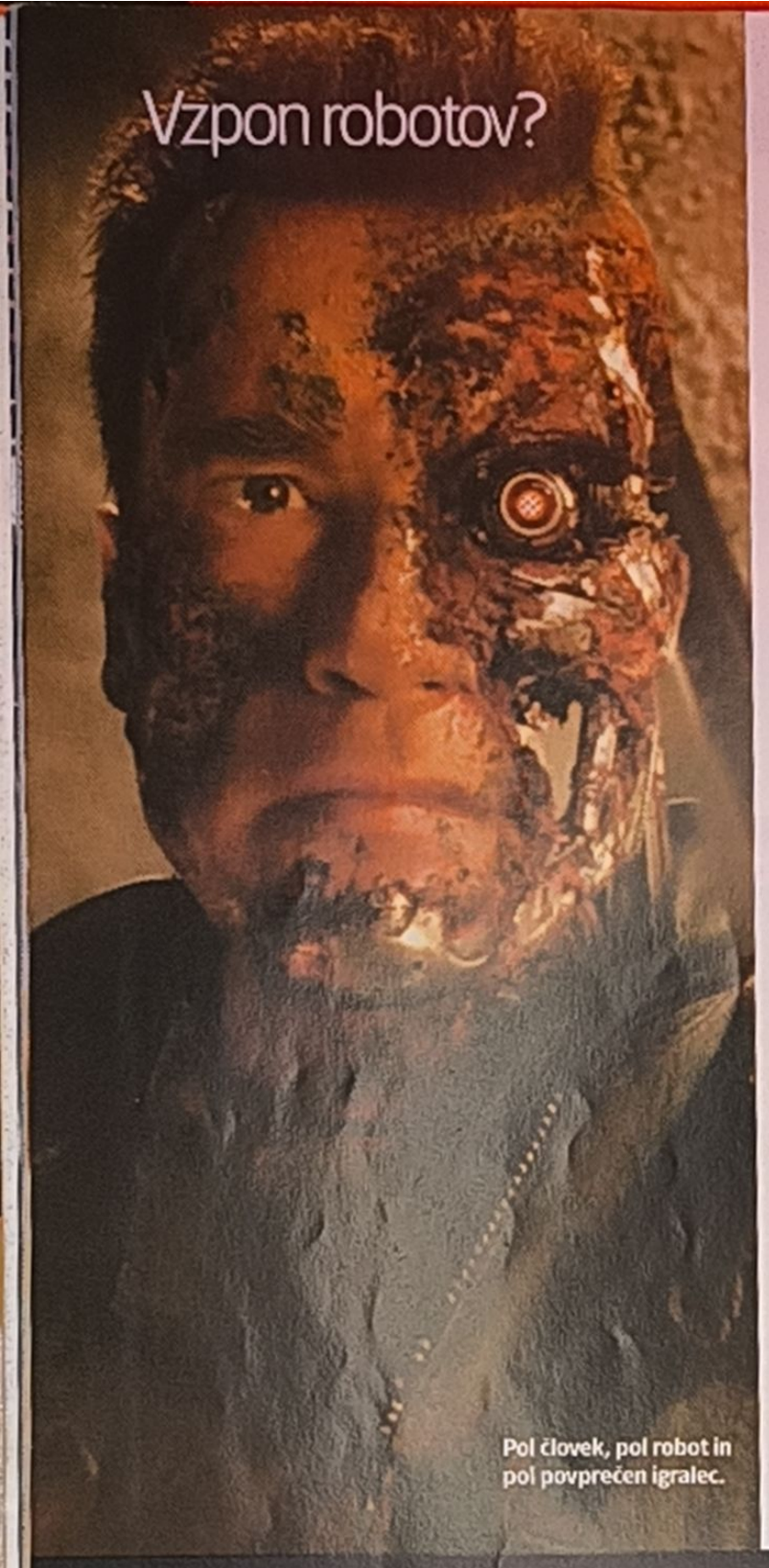
Hibrid stroja in živega bitja. Če si ogledamo definicijo, je vsak človek s srčnim vzpodbujevalnikom kiborg, a se beseda največkrat nanaša na nekoga, ki je večinoma stroj, vendar ima na sebi tudi nekaj živega tkiva.

NE, DOKLER ŽIVITE

Ocenimo možnost vizije robotike iz filmov o *Terminatorju.*

Pošiljanje ljudi in robotov nazaj v času.	0/10
Robot, ki lahko preživi, če ga zamrznete s tekočim dušikom in nato razstrelite na košćke.	3/10
Popolno posnemanje zunanjosti človeka.	5/10
Robot, ki preživi eksplozijo, v kateri mu doma ustvarjena bomba raznese spodnji del.	6/10
Vojaški robot, ki ob zajemu dovoli sovražniku, da ga preprogramira.	7/10
Živa koža, ki ne potrebuje hrane, kisika ali kopeli.	8/10
Divja vožnja motorja skozi drugo nadstropje ter nato pristanek na helikopterju.	8/10
Notranja baterija, ki zdrži 120 let.	9/10
Popolnoma posnema glas človeka.	10/10
Vožnja skozi gost promet.	10/10

Vzpon robotov?



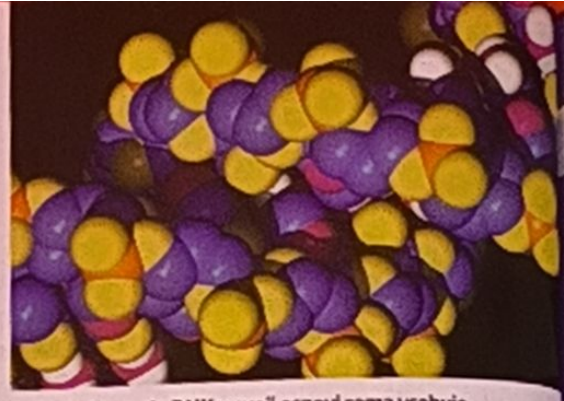
Pol človek, pol robot in pol povprečen igralec.

MANJ JE VEČ

Nanoboti bi lahko zdravili raka – ampak zaboga, samo ne kihajte!

Nanotehnologija je kakor hipervesolje – veliko lažje jo je razložiti, kot izvesti v praksi. Ideja: roboti, nič večji kot molekule, bodo lahko manipulirali s snovjo na nivoju atoma ter tako sestavili kompleksne ali nestabilne strukture, zdravili bolezni in počistili notranjost vaše pečice. Da bi to dosegli, potrebujejo nanoboti določeno stopnjo avtonomne strojne inteligence. Znanstveniki so sicer že predstavili zobnike in motorje na ravni velikosti atoma ter jih poimenovali naniti, vendar so ti zaradi težave interakcije v makroskopskem svetu nepraktični za nadzorovanje in tako neuporabni za praktično uporabo.

Največja konceptualna težava z nanotehnologijo je v tem, da ti objekti obstajajo na tako majhni ravni, da je na njej nemogoče upravljati s čimer koli mehaničnim in elektronskim. Profesor kemije iz Univerze v New Yorku Nadrian Seeman je sestavljal prototipe naprav, ki so se same razvijale iz molekul



DNK. Dejstvo, da DNK v svoji osnovi sama vsebuje določene samoorganizacijske spretnosti, ponuja preprost način za sestavljanje teh struktur, z dodajanjem aktivnih snovi, ki se združujejo z drugimi atomi, bi lahko Seemanovi molekularni motorčki delovali kot katalizatorji za ustvarjanje žice ali za nanašanje tankega zlatega sloja na neko snov. To je dobro, ampak ti naniti so še vedno samo molekule in dokler znanstveniki ne bodo uspeli pričeli prenašati informacije na stopnjo atoma, v svoje nanobote ne bomo mogli vgraditi več inteligence, kakor jo najdete pri vsakdanjem virusu gripe.

Skynet ni delovalo tako, kot so pričakovali. Morda ga je izdal močan avstrijski naglas, kaj vemo.

Majhna sprememba?

Še vedno smo daleč od tega, da bi jih lahko kupili v trgovinah, ampak serija Terminatorjev T-800 kljub temu ni tako zelo nedosegljiva, kot se je sprva zdelo. Če bi se George Bush naenkrat odločil, da bodo vsi v ZDA delali samo na tem, da bi razvili takšnega robota v naslednjih desetih letih, in ne bi med tem časom počeli ničesar drugega, bi jim najbrž uspelo.

Po drugi strani pa bo za T-1000 potrebnega veliko več časa. Pri tem ne gre več za stroj, kakršne poznamo danes – gre bolj za nekakšno inteligentno substanco. Naprava nima notranje makroskopske strukture ali prepoznavnega izvora energije, še vedno pa lahko popolnoma nadzira svojo obliko, viskoznost in barvo zunanjosti. Vsaka molekula se očitno zaveda celote in se lahko ponovno združi, tudi potem ko se delčki razletijo. Najbližje se je temu doslej približala navadna plesen. Te kolonije enoceličnih mikroorganizmov preživijo skorajda vse svoje življenje kot neodvisne praživali, občasno pa jim okolje narekuje, naj se združijo in ustvarijo večcelično zmes, ki se lahko premika kot entiteta in celo spreminja obliko, da ustvari visok stolp, potreben za preživetje. Morda bi dovolj napredni nanoboti lahko storili natanko to? Dr. James Langer iz HG Robotics v kalifornijski Santa Clari, misli, da ne. "Ne verjamem, da bomo kadar koli lahko ustvarili tako majhne nanobote, da bi se lahko združili in bi bili videti kot tekoče železo. V tako majhne delčke preprosto ne bi mogli spraviti dovolj informacij, da bi se ti bili sposobni organizirati in tvoriti humanoidno strukturo."

Težave z obliko

Slabe novice za Skynet torej, a dobre novice za ljudi. Kljub temu pa obstaja raziskovalno polje, ki bo nekega dne lahko prineslo nekaj podobnega zmožnostim robota T-1000. Gre za "pametne" materiale, ki si "zapomnijo" določeno obliko. Pred dvajsetimi leti je nekaj genialnih znanstvenikov med prostim časom klepetalo o polimerih, ki bi se ob segrevanju lahko vrnili v prejšnjo obliko. Sedaj to tehnologijo uporabljajo za razvoj železnih mišic. Aprila letos je dr. Jorg Weismuller z Inštituta za nanotehnologijo v Duisburgu oznanil, da je ustvaril kos platine z nanoporami, ki reagira na električne dražljaje. Za razliko od dosedanjih nanomišic, potrebujejo Weismullerjeve le nekaj voltov moči za premikanje, lahko dvignejo 140-kratnik svoje teže in jih je možno proizvesti za borih 100 tolarjev. Da bi ustvarili T-1000, moramo torej le sestaviti robota, ki bi bil v celoti zgrajen iz platinastih nanomišic, ki imajo neomejeno zmogljivost spreminjanja oblike, nato pa pogruntati, kako v takšno obliko vgraditi vse integrirano vezje in vir energije.

Hasta la vista, baby...

Ko opravimo s tem, bomo pripravljeni na naslednji izziv. Ustvariti Terminatorja naslednje generacije, T-X. Ker članek nastaja pred pričetkom prikazovanja filma, je težko priti do podrobnejših informacij o tem robotu. Kljub temu nam je znano, da Skynetov najnovejši stroj uporablja podobno tehnologijo, ki jo je uporabljal T-1000, vendar s povečanimi zmogljivostmi, vključno z zmožnostjo, da popolnoma izgine. In da, očitno so popravili tudi tisti avstrijski naglas.

Vprašanje, ki se poraja, se torej glasi: ali bomo sploh kdaj prišli do točke, ko bomo lahko ustvarili takšne stroje, ne da bi spotoma ustvarili nekaj, kar nas bo uničilo? Dve stvari nam dajeta upanje. Prva je, da se katastrofe, zaradi katerih je ves svet leta živel v paniki, nekako nikoli ne zgodijo. Tretja svetovna vojna, milenijski hrošč, apokalipsa leta 2001 – pripravljali smo se nanje, pa se niso nikoli zgodile. Druga pa je to, da četudi bo potrebno čakati leta in leta, da pridemo do naprednih robotskih šasij, si je še težje zamisliti dan, ko bodo robotski možgani lahko razumeli pomen fraze "daj se skuliraj, kreten". **PCF**

NEUSTAVLJIV STROJ ZA UBIJANJE

Ne pomaga vam biti *Terminator, če ste sestavljeni iz stekla.*

Roboti iz serije T-800 so v prvih dveh filmih drug v drugega izstrelili kakšnih 300 nabojev, med spopadi pa so bili udarjeni s kiji za baseball, železnimi palicami in s tovornjakom cisterno, ki drvi s hitrostjo 90km/h. V *T3* vse skupaj postane še slabše. Doseči takšno vzdržljivost pri tako zapletenem stroju, je vsaj tako težavno, kot je samo sestavljanje robota. Ne gre samo za to, da bi vse skupaj sestavili iz titana – tukaj so hidravlični sklepi, električni kabli, vezi med prsti, leče v očeh. Predela glave in prsi našega robota bosta vsebovala občutljivo vezje za analizo učinkov okolja, procesor in napajalnik. Celo naboji, ki ne bi prebili zunanjega oklepa, bi lahko povzročili škodo zaradi moči udarca ali pa bi povzročili nekakšne notranje krvavitve. Ameriška vojska je med operacijami v Iraku uporabljala notesnik GoBook Max, ki je bil razvit posebej zato, da bi bil kolikor je le mogoče robusten, a se lahko kljub temu poslovite od svojih *Excelovih* preglednic, kakor hitro ga odvržete na beton z višine, ki presega en meter.

T-800 v filmih opisujejo kot robota s popolnim ščitom, a so odboji nabojev še najmanjša težava. Da bi zavarovali nevralni mrežni procesor pred silo

pospeška, ki se razvije pri padcu z mosta ali ob udarcu cisterne, bi morali možgane razviti v obliki enega samega čipa in jih nato potopiti v nekaj, kar je odporno na tresljaje. Kevlar ali silikon bi zadovoljila, a sta obe snovi znani kot dobra toplotna izolatorja, kar bi najbrž pripeljalo do težav s pregrevanjem. Namesto tega potrebujemo termalno prepusten material. Japonski proizvajalec Geltec (www.geltec.co.jp) je izdelal snov, ki temelji na silikonu in se imenuje lambda-gel, ki ni prevodna, vendar prepušča toploto, še vedno pa je dovolj 2cm plast, da ujame jajce, ki pade z višine 18 metrov, ne da bi se razbilo. Če bi lobanjo našega T800 napolnili s takšno snovjo, bi morda celo uspeli.

Prosimo vas, ne preizkušajte tega s svojim notesnikom doma.

T3

NOVA ŠTEVILKA REVIJE T3 JE ŽE V PRODAJI

Ljubitelji sodobnih tehnologij, pozor!

T3 pokriva vse, kar je praktično, "odštekano" in neverjetno v razburljivem svetu video- avdio in hi-fi opreme, mobilnih komunikacij, avtomobilizma, izdelkov za domačo zabavo, računalništva in video iger.

IZ POLETNE ŠTEVILKE:

- Kakšne bodo ure v prihodnosti?
  Microsoftova Spot tehnologija bo uram omogočila, da prevzamejo vlogo dlančnikov.
- Digitalizacija fotografskega albuma
  Se utapljate v morju poškodovanih in zbledelih fotografij? Rešitev je digitalizacija fotografske zbirke.
- Pobeg iz zapora postaja vse težji
  Ali bo napredek tehnologije povsem onemogočil pobege iz zapora?

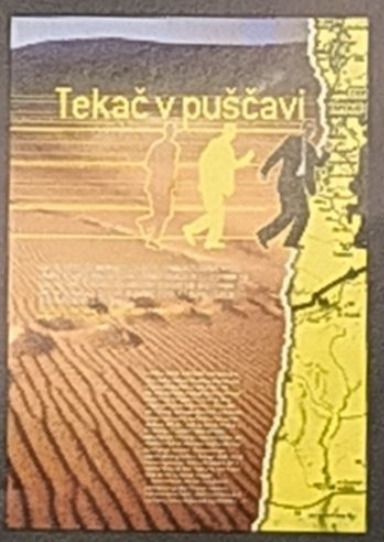
Naročite se
pokličite Janjo na **02 330 330 1**

>T3 ISKALNIK

Ob vročih novicah smo vam v poletni izdaji pripravili informacije o tem, kako bodo izgledali porno filmi po uvedbi UMTS telefonije, ali bo Nokiin N-Gage nadomestil GameBoya, kaj poslušati na plaži ter katere Bluetooth slušalke kupiti za svoj telefon.

>LABORATORIJ

Najbolj obremenjen del uredništva je tokrat imel opravka s prestižnimi zvočniki Ferguson Hill in Hajdinjak Labs, z digitalnimi fotoaparati Minolta Dimage in Pentax OptioS, s Sonyjevim . pekačem DVD-jev ter najnovejšim Siemensovim mobilnim lepotcem SL 55.



>T3MA MESECA

Kako izgleda, ko se na tek čez Saharo odpravi vampasti ljubitelj piva in svoj nahrbtnik napolni s tehnološkimi pripomočki? Preizkusili smo 20 tehnoloških pripomočkov za uživanje na plaži – od zapestnega fotoaparata do mobilnih telefonov.

>ŽIVLJENJE S TEHNOLOGIJO

Poletje je tu in spet gremo na morje. Nič ni bolj prijetnega, kot da si nadenemo masko in zaplavamo med ribe. T3 vam ponuja prelepe podobe podvodnega sveta.

MOBILNI TELEFONI DLANČNIKI KAMERE HI-FI MP3 DOMAČI KINO

>VROČE NOVICE >POGLOBLJENE TEME >TESTI NAJNOVEJŠE TEHNOLOŠKE OPREME

>OPISI FILMOV, GLASBE IN IGER >NASVETI ZA UPORABO OPREME, KI JO ŽE IMATE >NAKUPOVALNI VODIČ

>>odgovori

Pisma / Elektronska pošta

pisma@pcformatslo.net

Re: PCF Hardcore

Nedobavljivo?

PISMO MESECA

Vaš bralec sem že kar nekaj časa in moram reči, da mi je večina stvari zelo všeč. Sem se pa sam konkretno spotaknil ob vaš modifikacijski kotiček "PCF Hardcore Modifikacije", kjer predstavljate modifikacije, do katerih povprečni bralci ne bomo nikoli prišli.

Vsa ohišja so bila do sedaj sestavljena iz delov, ki jih je več ali manj nemogoče dobiti v Sloveniji, in moram reči da je že v redu če so v reviji takšne "lepe slikice", vendar bi morali tudi kaj storiti, da bi se bralci sami lotili modificiranja.

Ali še bolje, predlagam vam, da v uredništvu z "bradatim gospodom" na čelu, sestavite "kišto" srednjega cenovnega razreda, jo polepšate, uredite hlajenje, navijete stvar do konca ter poženete test. Seveda napišite, kakšne sestavne dele ste uporabili, kje približno ste jih nabavili itd. Kot dodatek lahko napišete še nekaj modelov procesorjev, ki se dobro navijajo. Fino bi bilo če bi bili sestavni deli iz naše "kokoške" oz. vsaj bližnje okolice.

Sicer je res, da je večino modifikatorske opreme pri nas težko dobiti – a če nihče ne bo pisal o modificiranju in vzpodbujal bralcev k temu, da bodo pričeli povpraševati po določeni opremi, te opreme prodajalci ne bodo uvažali. Z vidika prodajalca je nabava materiala, ki se ne bo prodal, poslovni samomor. To torej pomeni, da bodo podjetja v svojo podajno paleto izdelkov uvrstila tiste, za katere obstaja povpraševanje. Tukaj pa nastopite vi – če boste povpraševali po določenih izdelkih, se bodo ti znašli na prodajnih policah. Sicer pa obstaja veliko slovenskih računalniških trgovin, ki bodo z veseljem za vas naročila določene izdelke, le povprašati je treba. Velika večina materiala je že sedaj na voljo v trgovinah, kot sta www.mlacom.si ali www.cool-pc.org.

Priznamo pa, da smo dolgo razmišljali o tem, ali naj sploh pišemo o opremi, ki v Sloveniji ni splošno dostopna. Potem, ko smo se pa ozrli po naših zbirkah filmov DVD, knjigah in drugi opremi, ki se je z leti nabrala po naročanju preko interneta, smo ugotovili, da svet postaja vedno manjši in da materiala z drugega konca sveta ni več problem dobiti – celo plačila po povzetju so možna.

Priprave za ustvarjanje domačih modifikacij pa so v polnem teku in verjetno jih boste kmalu videli na straneh PC Formata. Ko se bomo končno nehali prerekati o tem, kako bi zadeva naj sploh izgledala, seveda. Naslednji mesec prinašamo vodič po izdelavi sistema za vodno hlajenje, prav tako pa vabimo vse bralce, da nam pošljete fotografije vaših predelanih ohišij.

Re: Naslovnica

Nov koledar

Po trdnem preučevanju Gregorjevega koledarja, sem opazil, da ste uredniki PC Formata uvedli nov mesec Jinij. Če se bo ta mesec uradno potrdil, ga bom nemudoma predlagal za dodaten mesec poletnih počitnic. Zelo bi pa bil vesel PCFormatove številke za mesec Junij, ki ste si jo očitno izbrisali iz glave.

Rok Kocen, e-pošta

Po dolgotrajnem brskanju po internetu smo opazili, da smo očitno preveč nerodni, da bi uspeli stakniti Gregorjev koledar. Najboljši približek, ki nam je padel v oko, je bil gregorijanski. Je pa res, da smo prvi poletni mesec malce preimenovali, za kar se vsem tistim, ki vas je to motilo, iskreno opravičujemo.

Re: Novice

Legalna glasba

Potem, ko sem v prejšnji številki prebral vašo novico o novem online servisu Petra Gabriela, ki želi na legalen način ponuditi nalaganje glasbe, sem pričel s preiskavo interneta za temi storitvami in naletel na nekaj zanimivih strani. Sicer imajo ponudbe le-teh še vedno kar nekaj drobnega tiska, vendar je očitno res, da se situacija izboljšuje. Ne trdim, da bom odslej vso svojo glasbo kupoval preko tovrstnih storitev, vendar bom zagotovo želel naložiti glasbo, ki mi je najbolj všeč in na ta način podprti priljubljene avtorje. Ali to res pomeni konec za prodajo glasbenih CD-jev?

Marko, e-pošta

Možnosti za legalno nalaganje glasbe se resnično povečujejo in v eni od naslednjih številk lahko pričakujete podrobno raziskavo tržišča na temo kje, za koliko in pod kakšnimi pogoji lahko kupite glasbo na spletu.

NAJ IZ FORUMA

Cvetke, ki jih sadite po naši online skupnosti.
www.pcformatslo.net/forum

Druga zelo velika pripomba!!!!!!

V novem Formatu na strani 19 so nekat..
a...
ah nič...
zgini stran s tem topicom!
Avtor: Spider

Kaj trenutno poslušate?

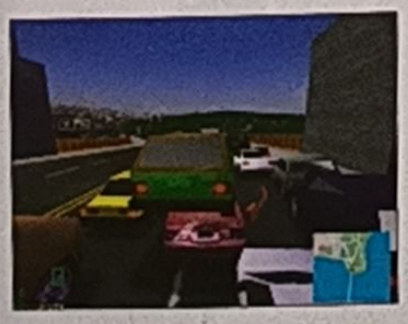
Državni zbor – ena ženska z rdečimi lasi
Avtor: Katsushiro

Ženske

ego – kaj ni to tisti jogurt?
Avtor: SAURON

>> MOJA SLIKA

Pridno klikajte na svoj PC fotoaparat, saj bo vaš trud nagrajen.



Bloy-er je našel idealen način za potovanje na morje. Kolone avtomobilov bodo od sedaj naprej le za navadne plebejce – mi se bomo peljali kar preko!

SLIKA MESECA

Boštjan Ferk skrbi za nas – izdelal je naslovnico za našo nasednjo revijo. Težava je v tem, da je nekoliko prevroča za ta čas v letu... Če kdo meni, da zna bolje – na dan z naslovnicami!

Sonce, plaže, lepa dekleta v drobcenih kopalkah, fantastični sončni zahodi – to, dragi moji, je pravo poletje. In **Matej Celarc** je posnel pravo romantično sliko – dvomimo le, da bo tisti pendrek všeč deklici.

PIŠITE!

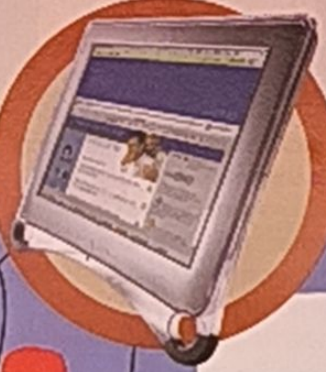
24 pločevink Sharka čaka na vaše literarne prebliske. Vsak mesec nagradimo pošiljatelja najboljšega pisma in najboljše slike. Pošljite jih na
pisma@pcformatslo.net

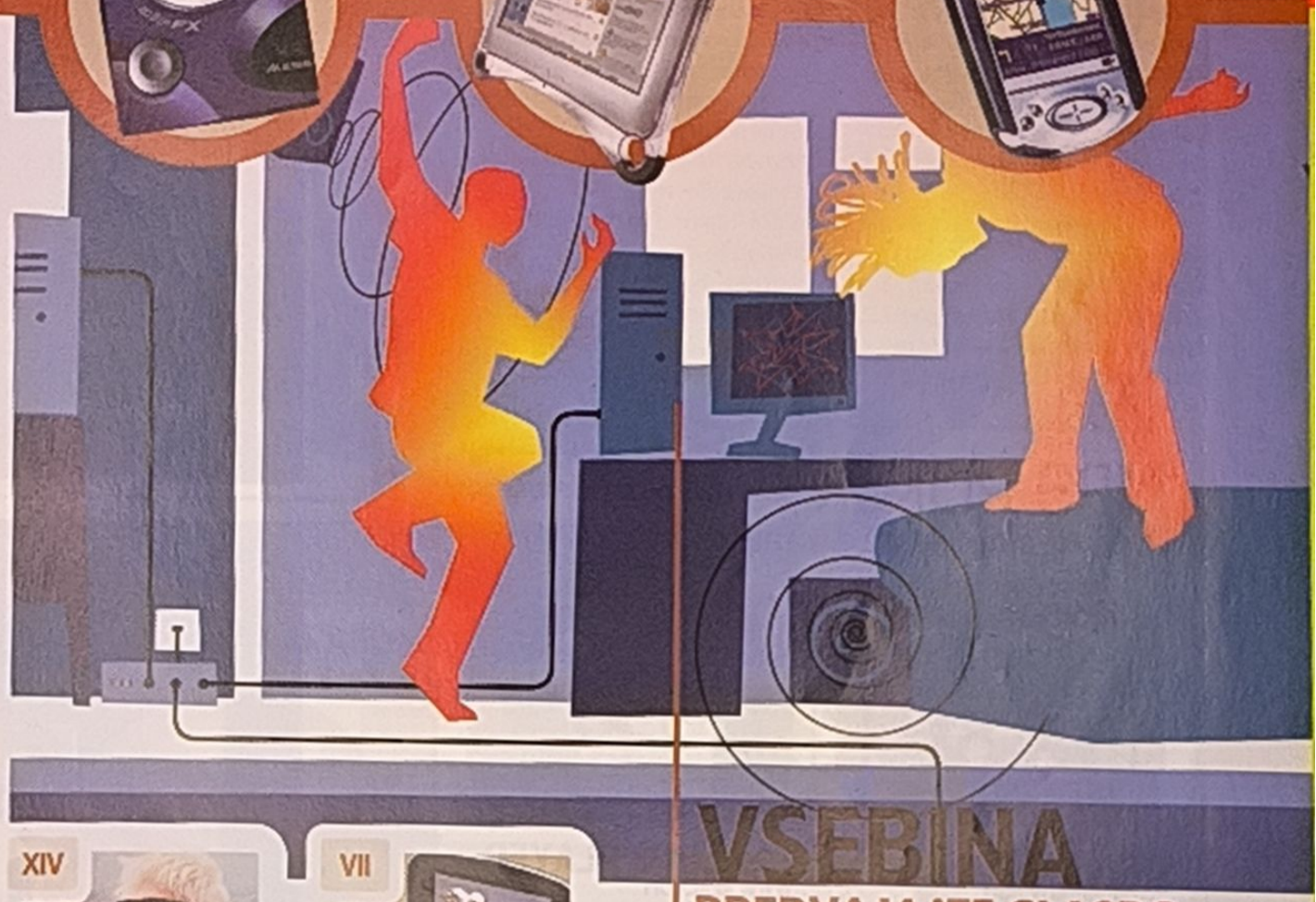
Še niste online? Pišite nam na
PCFormat
Trg Revolucije 2
2000 Maribor

PCFHub

AVGUST 2003/ŠT. 18

POSTAVITE PC V OSRČJE **SVOJEGA DIGITALNEGA DOMA**





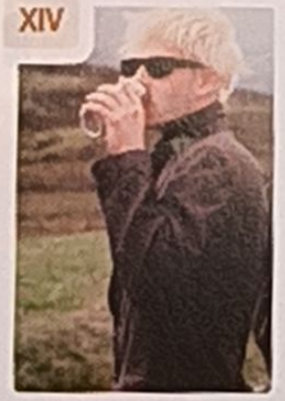
DOBRODOŠLI V HUBU

Digitalno, ki te ljubim.

Nikola Janković

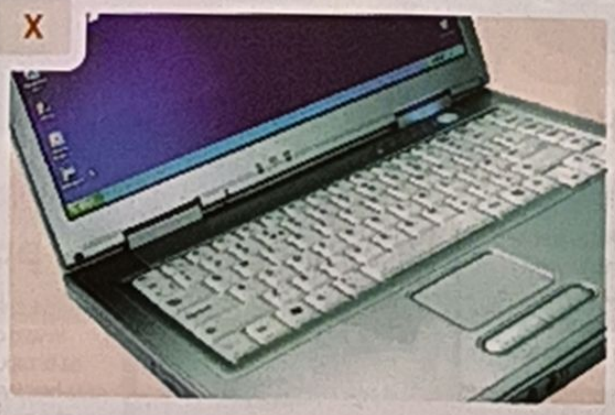
Digitalna konvergenca je fraza, ki se je po teh uvodnikih potikala v zadnjih dveh mesecih. Pri vsem tem združevanju računalništva in izdelkov za domačo elektroniko gre predvsem za dve stvari. Prva: dostopati do informacij in digitalnih vsebin od koder koli; in druga: olajšati si pot do zabave. In glasba je nekaj, kar tvori temelj zabave človeštva zadnjih nekaj stoletij. Najsi gre za koncerte v živo, poslušanje po radiu, preko kasete, CD-ja ali sedaj preko datotek MP3 – spreminja se le format, glasba pa očitno ostaja večna. Zaradi tega vam bomo ta mesec povedali, kako ustvariti glasbeni strežnik, s katerega boste predvajali glasbo, v primerjalnem testu pa boste izvedeli, kateri surround zvočniški sistem je primeren za gledanje filmov, igranje iger in poslušanje glasbe. Vse skupaj bomo seveda tudi tokrat zaokrožili s pogledom na najboljše stvari, ki jih lahko dobite za svoj denar in z opisom najnovejših filmov DVD. Upamo, da boste uživali v tokratnem PCFHubu, mi pa bomo medtem že pripravljali naslednjo izdajo. Če bi želeli rubriko kakor koli spremeniti ali imate idejo za njene prihodnje vsebine, se mi vsekakor oglasite na moj e-naslov.

XIV



VII

X



VSEBINA

PREDVAJAJTE GLASBO PO STANOVANJU

Spremenite svoj PC v glasbeni strežnik, tako da boste lahko glasbo poslušali kjer koli. Celo zunaj, preko svojega dlančnika. **Str. II**

OBJEKTI POŽELENJA

Preverili smo nove izdelke, ki si jih lahko vsak navdušenec nad daigitalnim le želi za svoj dom. Če ne želite zapraviti bogastva, spravite kreditno kartico na varno. **Str. VII**

SURROUND ZVOČNIKI

Želite vrhunsko zvočno doživetje med gledanjem filmov, poslušanje glasbe in igranjem iger? Preverite naš pregled vročih sistemov zvočnikov ta hip. **Str. VIII**

NOTESNIKI

Prenosni, zmogljivi in lepši. Kdo še sploh potrebuje namizni PC? **Str. X**

DVD FILMI

Novi izidi so padli pod kritično neusmiljene oči naših recenzentov. Kako se je odrezal Animatrix? **Str. XIV**

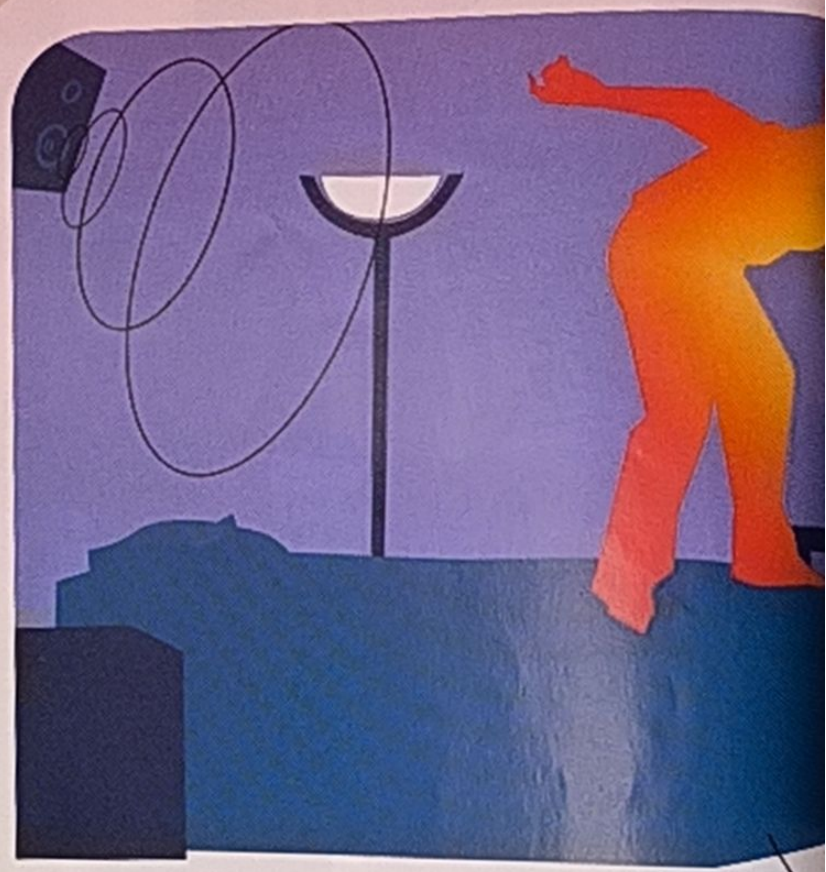
Predvajajte glasbo po stanovanju

Pomahajte v slovo goram CD-jev. Tokrat vam bomo pokazali, kako lahko istočasno predvajate Kylie v kuhinjo in Iron Maiden v delovno sobo.

V zadnjih dveh številkah smo vam povedali, kako si lahko doma delite spletno povezavo na več PC-jih ter kako vas lahko čudesa brezžičnih omrežij osvobodijo kablov. Vendar svojo opremo lahko uporabljate za marsikaj drugega, in ne le za dostop do interneta: *Gorillaz* lahko poslušate na vrtu, medtem ko bodo starejši sostanovalci v dnevni sobi trpeli ob glasovih *Čukov*.

PC spremenite v glasbeni strežnik, še posebej če imate veliko zbirko glasbe. Namesto da pred vsakim poslušanjem izgubite minute ob iskanju pravega CD-ja, lahko svoje priljubljene melodije prenesete v format MP3 in jih poslušate z vseh kotov stanovanja – s svoje stereo linije, računalniških zvočnikov in celo z dlančnika. Veliko preprosteje je, kakor da si posnamete kaseto, ki jo boste poslušali na muzejskih walkmanih, in lažje, kakor prenašanje CD-jev.

Ko se pogovarjamo o premikanju glasbe po stanovanju, imate tri možnosti: lahko jo delite, predvajate ali prenašate. Deljenje je najboljše za PC-je in hi-fi opremo nove generacije, predvajanje je najboljše za Pocket PC dlančnike, medtem ko je prenašanje priročno, če nimate veliko računalnikov po sobah ali pa želite preprosto le poslušati glasbo v kopalnici.



MP3 POKER

Počastite svoja ušesa z enim od teh predvajalnikov

WINAMP

WWW.WINAMP.COM

Winamp 2.x je bil eden najboljših predvajalnikov na tržišču, ampak nadgradnja na različico 3 ga je naredila večjega, ki zaradi tega počasneje teče na starejših sistemih. Vendar pa je njegov vmesnik še vedno boljši od večine drugih predvajalnikov.

REALONE PLAYER

WWW.REAL.COM

Prenovljeni *RealPlayer* izgleda bolje kot kadar koli, a želi, tako kot njegovi predhodniki, postati privzeti predvajalnik za absolutno vse vaše digitalne vsebine. Tudi njegova nagnjenost k prikazovanju reklamnih sporočil bi vas hitro znala zmotiti.

WINDOWS MEDIA PLAYER

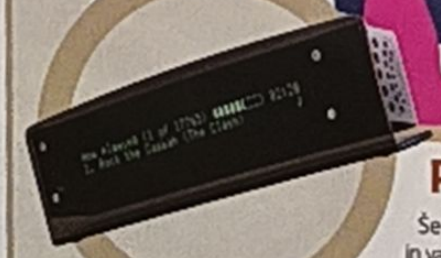
WWW.WINDOWSMEDIA.COM

Microsoftov velikan lahko predvaja formate MP3 in Windows Media, deveta različica formata Windows Media pa ponuja izredno kakovost zvoka in celo surround zvok.

MUSICMATCH JUKEBOX

WWW.MUSICMATCH.COM

Izgleda gnilo, ampak *MusicMatch Jukebox* ponuja najboljše MP3 zmožnosti izmed vseh predvajalnikov MP3. Zna snemati glasbo s CD-jev in jo snemati nanje in obvlada večino formatov (ne Ogg Vorbisa).



PREDVAJALNIK MP3

Še ena mrežna naprava, SliMP3 se poveže na vaš hi-fi in vam omogoča dostop do glasbe na vašem PC-ju, ne da bi zapustili svoj priljubljeni naslanjač. Sam nima prostora za hranjenje glasbe – preprosto preko mreže dostopa do imenika na PC-ju in MP3-je predvaja preko sterea.

DALJINSKO

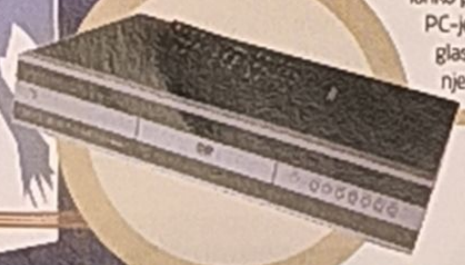
Če drugi družinski člani poslušajo glasbo preglasno za vašo mačkasto glavo, jih preženite v sobo, kjer lahko dostopajo do vašega imenika z glasbo preko Wi-Fi ali Ethernet povezave.

STREŽNIK

Glavni domači PC je vaša enota, na katero so shranjene vse datoteke MP3 in druga večpredstavnostna vsebina. Na zvočno kartico lahko povežete Soundfeeder, ki bo glasbo prenašal po radijskih FM valovih, medtem ko Wi-Fi povezava omogoča predvajati drugo glasbo na dlančnik.

PREDVAJALNIK DVD

Kissov DP500 je pametnejši – ne zna le predvajati filme DVD, temveč se lahko po omrežju poveže z vašim PC-jem in dostopa do glasbenih in video datotek na njem.

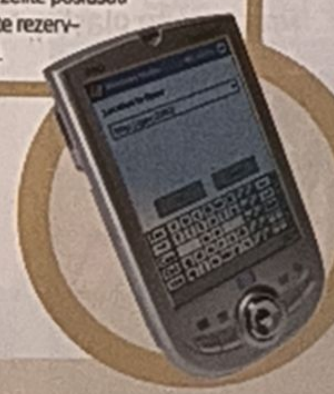


USMERJEVALNIK

Usmerjevalnik prevzame vlogo enote, preko katere se povezujejo omrežne naprave pri vas doma – od PC-jev do predvajalnika MP3 in DVD. Sami se odločite, ali boste PC-je povezali preko Ethernet (s kabli) ali brezžične povezave. Varianta s kabli je seveda cenejša.

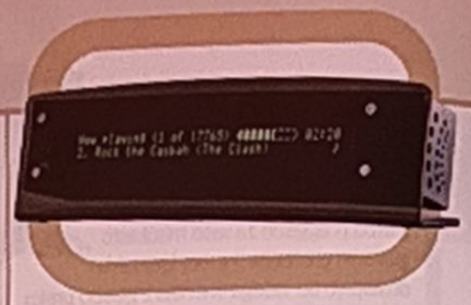
DLANČNIK

Če ima dlančnik Wi-Fi povezljivost, lahko brez težav predvaja glasbo z vašega PC-ja. Opozorilo – če jo želite poslušati dalj časa, pripravite rezervni komplet baterij.



GLASBA, MAESTRO!

PC-ji niso edina možnost: najnovejša hi-fi oprema prinaša nekaj lepih tehnoloških trikov.



SLIMP3

229 USD (OK. 52.000 SIT)
WWW.SLIMDEVICES.COM

Majhen SliMP3 bo sedel na vašem stolpu in se na PC povezal preko omrežja. Preprost je za uporabo, programje za nadzor pa je prosto dostopna koda, tako da mu redno dodajajo nove značilnosti. Ni poceni, je pa veliko bolj privlačen od starega notesnika, priklopljenega na hi-fi.

Izmed teh treh glasbenih metod je po našem mnenju deljenje najbolj preprosta in najbolj prilagodljiva. Potrebujete le dva PC-ja in par mrežnih kartic (Ethernet ali Wi-Fi), čeprav glasbo lahko po omrežju delite tudi z inteligentno hi-fi opremo, o čemer bomo spregovorili kasneje.

Deli in uživaj

Če se odločite za deljenje glasbe med dvema PC-jema, se morate odločiti, kateri računalnik bo vseboval vso vašo glasbo.Ta bo vaš glasbeni strežnik – če imate PC, ki je stalno povezan z internetom, je najbolje izbrati kar tega. Tako boste lahko preko le-tega z drugih računalnikov dostopali tako do interneta, kakor tudi do glasbe.

Ko ste vzpostavili omrežje, je deljenje glasbe preprosto kot le kaj: datoteke MP3 delite po omrežju tako, kot to počnete s katero koli datoteko. Vendar si zapomnite – za deljenje datotek MP3 sicer ne potrebujete veliko konjskih moči – stari računalnik 486 lahko brez težav spremenite v glasbeni strežnik – pa boste potrebovali močnejši računalnik za predvajanje glasbe. Vse, kar je počasnejše od 400MHz Pentiuma, bi lahko imelo težave s predvajanjem MP3-jev.

Kot najbolj preprosta rešitev, vam deljenje glasbe omogoča poslušati glasbo z vseh PC-jev v stanovanju – tako lahko imate glasbo shranjeno v delovni sobi, poslušate pa jo na notesniku v otroški sobi. Vendar lahko glasbo predvajate tudi na klasičnih hi-fi komponentah – preprosto potegnite kabel (ponavadi je to 3,5mm stereo priključek na eni strani in dva RCA kompozitna izhoda na drugi) med zvočno kartico in vhodom na svojem hi-fiju in opravili ste delo. V odvisnosti od kartice in hi-fi opreme, se bodo razlikovali kabli, ki jih potrebujete – nekatere kakovostnejše zvočne kartice imajo RCA stereo izhode namesto 3,5mm izhoda in v tem primeru bo zadoščal standardni kompozitni kabel.

Deljenje glasbe podpira tudi hi-fi oprema naslednje generacije. Naprave, kot je SliMP3 (**www.slimp3.com**), se povežejo na vaš hi-fi in glasbo preko mrežne povezave prenašajo z vašega PC-ja. Enota deluje kot CD predvajalnik, vendar namesto CD-jev predvaja MP3-je z vašega diska. Kiss Technology (**www.kissdvd.com**) popelje stvari za korak naprej: njegov predvajalnik DP-500 DVD uporablja mrežno povezavo za dostop do glasbe in filmov na vašem PC-ju in jih predvaja na vaš TV ali hi-fi.

> "DELJENJE GLASBE NI VEDNO NAJBOLJŠI ODGOVOR"

Kaj naprej?

Deljenje glasbe pa ni vedno najboljši odgovor. Če radi poslušate glasbo na dlančniku Pocket PC, se odločite za predvajanje glasbe. Za kaj takega boste potrebovali *Windows Media Encoder*, ki ustvari glasbo, primerno za predvajanje, do katere lahko dostopate s svojega dlančnika preko *Windows Media Playerja*. Vse preko čudovite tehnologije brezžičnih omrežij. Zadeva deluje tudi preko klasičnih omrežij, če pa se povežete s kablom, žrtvujete prenosnost dlančnika, ki pa je njegova najboljša lastnost.

V našem vodiču (glej okvir spodaj) vam bomo pokazali, kako se tega lotiti – čeprav si morate zapomniti, da bo tisto, kar slišite na dlančniku, odvisno od seznama skladb, ki ste ga nastavili na domačem računalniku, saj bo le-ta predvajal glasbo. Če bi raje kar na predvajalniku izbirali skladbe, potem je boljša izbira samostojni predvajalnik MP3– ta se sicer ne povezuje brezžično, je pa prenos skladb med PC-jem in predvajalnikom MP3 hiter in neboleč.

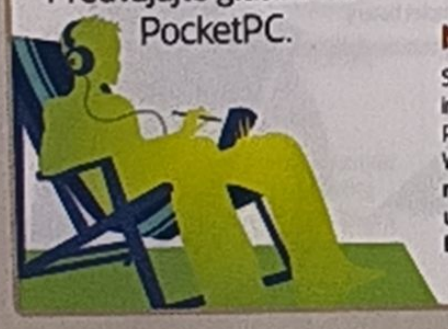
Radio še živi

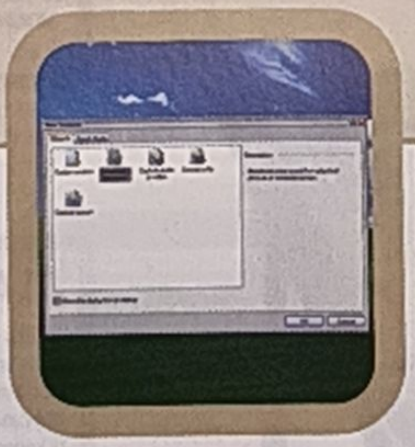
Deljenje in predvajanje je dobro, a kaj, če nimate kupa PC-jev in dlančnikov po hiši ali pa se vam preprosto ne ljubi ubadati se z omrežnimi povezavami? Slednje je sicer slab izgovor, ampak v vsakem primeru je odgovor preprost: radio. The Soundfeeder (žal ga boste morali naročiti iz tujine – približno 6.000 SIT z **www.expansys.com**) uporabi izhod za slušalke na vašem PC-ju, predvajalniku MP3 ali kakršni koli sorodni napravi, in prenaša glasbo preko radijskih FM valov. Izdelek je resnično preprost za postavitev – v Soundfeeder vstavite le eno navadno baterijo AA, povežite ga z izhodom za slušalke na vaši zvočni kartici, izberite frekvenco, na kateri želite predvajati, in poženite glasbo na vašem PC-ju. Ko ste zadevo uredili, je na navadnem radijskem sprejemniku le še potrebno poiskati FM frekvenco za sprejem signala. Za najboljši rezultat seveda ne izberite frekvence, ki je blizu lokalne radijske postaje, saj bo v tem primeru prihajalo do motenj.

Ne glede na to, katero metodo uporabljate – deljenje, predvajanje ali prenašanje – lahko glasbo predvajate po vseh prostorih, ne da bi za to morali porabiti sto tisoče tolarjev ali študirati neskončnih tehničnih priročnikov. Proizvajalci strojne opreme postajajo obsedeni s konvergenco in le še vprašanje časa je, kdaj bodo vse naprave v vašem domu lahko brez težav in brez vašega vmešavanja lahko komunicirale z vašim PC-jem. Bodite eden tistih, ki bodo revolucijo pozdravili prvi. **PCF**

UŽIVAJTE OB VAŠEM DLANČNIKU

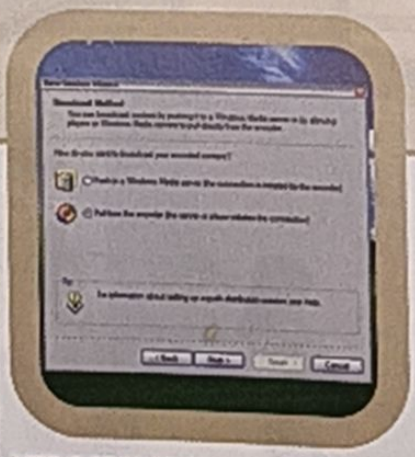
Predvajajte glasbo na PocketPC.





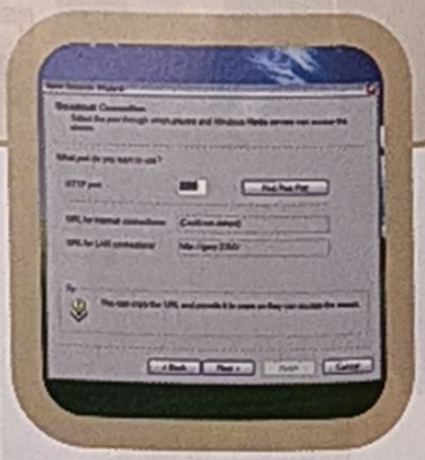
NALOŽITE DEKODER

Sledite navodilom, ki ste jih dobili z dlančnikom in Wi-Fi opremo, da vzpostavite povezavo med PDA-jem in PC-jem. Ko ste to storili, naložite Windows Media Encoder (**www.microsoft.com/windows/windowsmedia/download/default.asp**), ga namestite in poženite. Izberite **Broadcast a Live Event** in kliknite na **OK**.



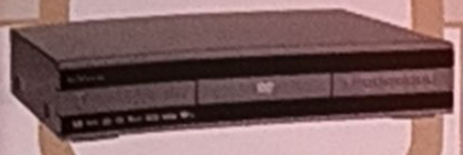
VZPOSTAVITE ZVEZO

Encoder vas bo vprašal, kakšno vrsto predvajanja želite uporabiti. Prva možnost omogoča predvajanje na Windows Media Server, za komunikacijo s Pocket PC-jem pa izberite **Pull from Encoder**. Izberite to možnost in kliknite na **Next**.



POIŠČITE PROSTA VRATA

Po privzetih nastavitvah uporablja za predvajanje vaše glasbe *Windows Media Encoder* HTTP vrata 8080, kar pa ni vedno dobra ideja – tudi druge storitve uporabljajo ta vrata., Kliknite na **Find Free Port** in si zapišite URL za LAN povezavo – preko tega se boste povezali na dlančnik.

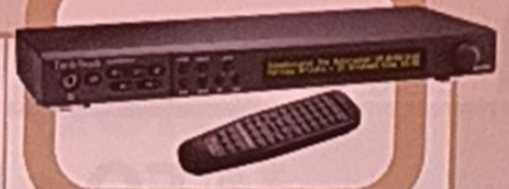


KISS DV-500
252 GBP (OK. 83.000 SIT)
WWW.KISSDVD.COM

Podjetje KISS Technology navdušuje množice s svojimi izvirnimi izdelki, DV-500 pa ni izjema. Vzemite predvajalnik DVD, dodajte mu mrežno povezavo in dobili ste predvajalnik DVD, ki lahko predvaja datoteke MP3 in filme MPEG z vašega PC-ja, kakor tudi vse klasične formate DVD.

TERRATEC CAR4000
OK. 200.000 SIT WWW.TERRATEC.CO.UK

Z mat finišem in retro LCD zaslonom, je videti kot navaden – čeprav drag – predvajalnik MP3/CD, ampak CAR4000 prinaša 40Gb disk in povezavo USB. Domače medijsko vozlišče, ki prenaša MP3-je z in do vašega PC-ja ter jih snema na CD. Šik, ampak za manj denarja dobite še en PC.

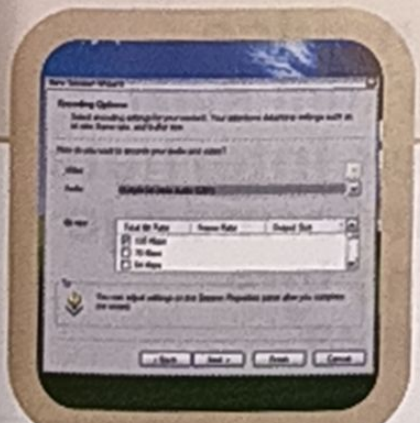


TURTLE BEACH AUDIOTRON
OK. 100.000 SIT WWW.TURTLEBEACH.COM

Sistem se preko omrežja poveže na vaš PC in nato na vaš stolp, kar vam omogoča urejanje in poslušanje svoje glasbene zbirke iz druge sobe. Zadeva celo obvlada internetni radio, vendar za namestitev potrebujete nekaj znanja o vzpostavljanju omrežij.

TERRATEC LANCASTER
BO POTRJENO
WWW.TERRATEC.CO.UK

Terratec je pravkar oznanil LanCaster, ki bo očitno zelo zanimiv izdelek. Sistem predstavlja serijo domačih modulov za zabavo, ki se povežejo v omrežje in tako skupaj predstavljajo višek visoko tehnološke medijske zabave. Komplet prihaja s štirimi moduli: nadzorni center, trdi disk, satelitski sprejemnik in TV tuner. Pričakujte več informacij in test izdelka kaj kmalu – upamo samo, da cena ne bo previsoka in da bo kmalu priplul tudi na obale našega Jadranskega morja...



KAKOVOST ZVOKA

V naslednjem koraku izberite kakovost vzorčenja za predvajanje – višja kot je številka, bolje bo zvenela glasba. Zaenkrat ostanite pri 135kbps: to je približno stopnja CD kakovosti. Če naletite na težave med predvajanjem, lahko v meniju Properties spremenite vrednost.

PREDVAJANJE

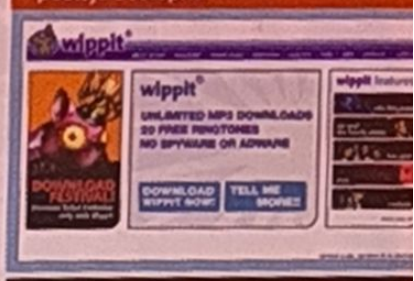
Ko končate z vnosom informacij, bo program pričel predvajati glasbo, ki se predvaja na vašem PC-ju. Kliknite na **Mixer**, da se prepričate, da Encoder snema pravo stvar – za predvajanje MP3 bi moral biti Wave, Stereo Mix ali What you Hear (na Creativovih karticah).

POSLUŠANJE NA DLANI

Na dlančniku Pocket PC poženite Windows Media Player in izberite možnost Open URL (to deluje samo v *Windows Media Playerju* in ne v brskalniku). Vnesite URL, ki ste si ga prejle zapisali. Po nekaj sekundah bi se vaš dlančnik moral povezati in pričeti s predvajanjem glasbe.

NALOŽI SI Z VESELJEM

Legalna digitalna glasba postaja dostopna.



Ko je glasbena industrija naposled spoznala, da ne bo mogla zaustaviti izmenjave datotek MP3 in se je odločila ponuditi legalne storitve za nalaganje glasbe, rezultati niso bili impresivni: večina storitev je bila na voljo le v ZDA in z izjemo Wippita (**www.wippit.co.uk**), so imele stroge omejitve glede tega, kaj lahko potem storite s svojo glasbo. Snemanje na CD ali prenos na predvajalnik MP3 je bilo ponavadi omejeno ali celo prepovedano, cene pa so bile astronomske. Najhuje je bilo, da ste glasbo le najemali – če ste odpovedali naročnino, je vaša glasbena zbirka postala neuporabna.

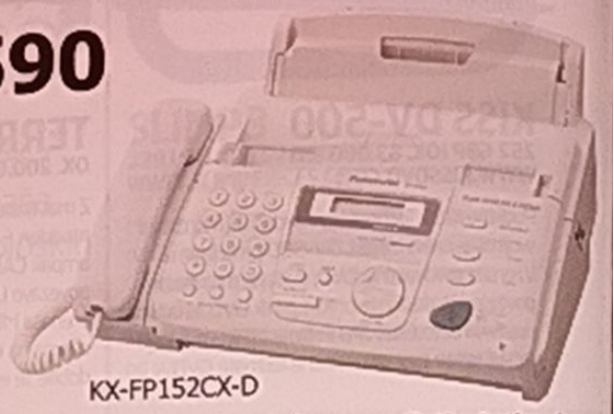
Naposled pa glasbena industrija prihaja k pameti. Storitve pri Dotmusic (**www.dotmusic.com**), Ministry of Sound (**www.ministryofsound.co.uk**) in Tiscali (**music.tiscali.co.uk**) prinašajo nižje cene in se odpovedujejo omejitvam – v veliko pomoč pri tem jim je bila odločitev založbe EMI, ki se je odločila dati večino svojih glasbenih izdaj na internet za dostopno ceno. Nove storitve se po priljubljenosti sicer ne morejo kosati z brezplačnim in neomejenim nalaganjem preko *KaZaA*, ampak zagotovo gre za korak v pravo smer. Pri *PCF* smo še vedno mnenja, da bodo ljudje raje uporabljali legalne storitve, če bodo te preproste za uporabo in bodo ponudile ugodne cene. V eni od naslednjih številk bomo preizkusili storitve, ki so na voljo.

Aroba d.o.o.

do **20%** popust za nove naročnike na revijo PC Format !!!

INFO : 080 / 1590

NV-GX7

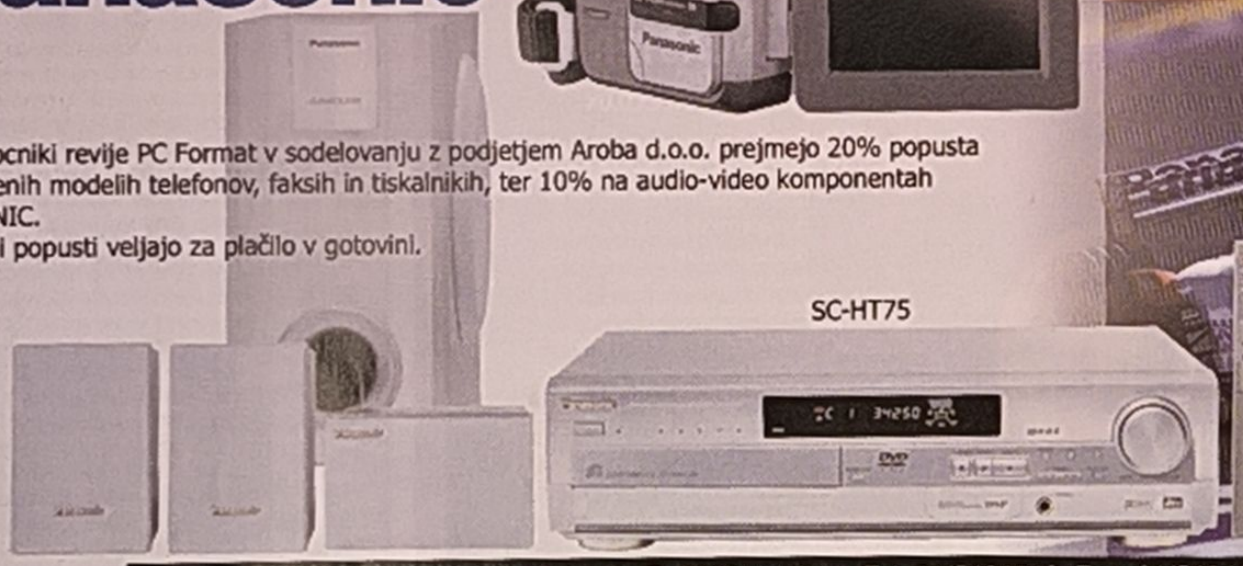


KX-FP152CX-D

Za nakup Panasonicovih izdelkov v podjetju Aroba d.o.o. novi naročniki potrebujete le kartonček z izpolnjeno naročnino ali pa pustite svoj naslov pri nakupu izdelka !

Panasonic

Novi narocniki revije PC Format v sodelovanju z podjetjem Aroba d.o.o. prejmejo 20% popusta na določenih modelih telefonov, faksih in tiskalnikih, ter 10% na audio-video komponentah PANASONIC.
Omenjeni popusti veljajo za plačilo v gotovini.



SC-HT75

Aroba d.o.o., Šmartinska 152, BTC hala E, 1000 Ljubljana Tel: 01/5484848. Fax: 01/5484849, splet: www.aroba.si

sveže novice
SMS nagradni kvizi
nakupi prek interneta
koristne informacije
nagradne igre
zabava

EON

Izdelki za digitalni dom

Je vaš hišni trezor prepoln? Naj vam pomagamo potrošiti kup denarja za nakup digitalnih užitkov.

MULTIMEDIJSKO KOLO

EXERTRIS BIKE

1.860.000 SIT EXERTRIS
WWW.EXERTRIS.COM

Priznajmo si – telovadba je ponavadi ponavljajoči se proces znojenja, ki je preprosto dolgočasen. Pa ne več. Exertris kombinira telovadno kolo iz aluminija s TFT zaslonom in štirimi nalezljivimi igrami – *Gems, Orbit, Solitaire* in tudi odlično ocenjenim *Space Tripperjem*. In ne samo to, igre niso bile dodane naknadno, temveč je Exertris igralnost vsake priredil posameznim programom vadbe. Vaš napredek skozi igre je namreč odvisen od hitrosti, s katero gonite. Exertris pa se s tem ne bo zaustavil, temveč načrtuje nove igre za svoja kolesa. Morda bo *Doom* naslednji?

OSEBNI PREDVAJALNIK

E.WEAR SV-AV20

100.000 SIT PANASONIC
WWW.PANASONIC.COM

To je gotovo dodatek, ki ga sanjajo vsi medijski odvisneži. SV-AV20 ni veliko večji od kompleta igralnih kart, predstavlja pa digitalni fotoaparat, kamkorder, snemalnik zvoka, prikazovalec fotografij, predvajalnik filmov in glasbe. Podatke bere z izmenljivih kartic SD. Kakovost fotografij je sicer le 0,3 megapiksla, kar je komaj dovolj za spletne slike, najbolj zanimivo pa je gotovo snemanje in predvajanje filmov v formatu MPEG 4, kar omogoča predvajanje majhnih, a kakovostnih avdio-video datotek za prenosno glasbo in filme.

NOSLJIVI PC

PANASONIC CF07LZA

600.000 SIT ZA PC, 330.000 SIT ZA ZASLON PANASONIC
WWW.PANASONIC.COM

Oprema za piflarje? Morda, ampak ne morete oporekati dejstvu, da vam s 300MHz procesorjem Pentium III ta naprava omogoča surovo moč, o kakršni lahko dlančniki le sanjajo. Celotna naprava je odeta v magnezijevo ohišje, Toughbook Wearable pa prihaja z 8-palčnim, na dotik občutljivim TFT zaslonom in možnostjo brezžične povezave na omrežja 802.11b. Toughbook ima celo možnost razširitve z modulom GPRS, tako da s pomočjo letega zagotovo ne boste več zamudili pomembnega e-sporočila (ali dogodka v igri MMORPG, seveda).

BLUETOOTH GPS

KANE CAR PILOT LUX

230.000 SIT ZA GPS, 140.000 SIT ZA HP3970 DLANČNIK
KANE GEAR
WWW.KANEGEAR.COM

Ste se izgubili? Potem je Kane Gear GPS za vas. Podjetje že nekaj let izdeluje sisteme za globalno pozicioniranje, to pa je njegov najnovejši izdelek. Car Pilot Lux uporablja povezavo Bluetooth in se napaja z Litijonske baterije ter tako prinaša 8 ur delovanja. Zaradi majhnosti ga ni potrebno imeti stalno v avtomobilu – tudi na motorju ali celo v žepu bo prišel prav. Kar pa ga naredi naprednejšega od konkurence, je napredna programska oprema, ki vam na primer omogoča možnosti, kot so glasovno napovedovanje smeri in 3D učinek prvoosebnega pogleda voznika.

DAJTE NAM OPREMO

Tako nova oprema, da so se je komaj dotaknile človeške roke.

DALJINSKI NADZOR

www.prismiq.com

Prihod računalnikov Windows XP Media Centre je razvnel navdušence nad domačim kinom, ampak zaradi cene napovedane cene Microsoftove naprave denarnice medijskih navdušencev po vsem svetu že prosijo za milost. Ameriško podjetje Prismiq meni, da pozna odgovor. Prismiq Media Player je oblikovan tako, da se poveže z vašim PC-jem s katerega koli mesta v hiši in vam omogoča dostop do njegovih zmogljivosti ali datotek. Naj bo to brskanje po spletu, gledanje filmov ali poslušanje glasbe v digitalnem formatu, vam Prismiq omogoča vsebino prenesti na domači TV ali hi-fi sistem. Zanimiva škatla se v ZDA prodaja za približno 57.000 SIT in je trenutno na poti v Evropo.

ZA VINILKE

www.terratec.com

Prenašanje tiste stare zbirke plošč na vaš PC je postalo veliko lažje. TerraTecov 30 tisočakov vreden Phono Preamp Studio izboljša avdio izhod gramofona in vam omogoča prenesti glasbo na vaš PC preko vodila USB. Ko ste glasbo prenesli, lahko s pomočjo priloženega programa *Algorithmix Sound Rescue* odstranite poke in šume, shranite datoteke v formatu MP3 ali WAV ter jih potem morda posnamete na CD. Odlična rešitev!

TEHNOLOGIJE TRETJEGA TISOČLETJA

www.t3slo.net

Ob takšni naslovnici boste poletno številko revije T3 le stežka spregledali, ob testih najnovejše opreme s področja digitalne konvergence, nasvetov za uporabo obstoječe in najnovejših tehnoloških novic, pa vam prinaša tudi obširen članek o tem, kako vam sodobna tehnologija lahko pomaga pri teku čez saharsko puščavo. Tukaj je tudi pregled dvajsetih pripomočkov za zabavo na plaži (od ure do hladilnika in daljnogleda) ter zanimiv štiristranski članek o Microsoftovih urah prihodnosti s tehnologijo SPOT. Za ceno 850 SIT gre za obvezno poletno branje za vse navdušence nad tehnologijami, ta mesec pa so sprožili tudi novo spletno stran na zgornjem naslovu.

ZVOČNIKI 5.1

Ker piskanje iz stereo čebelic ob zvočniku ni bilo več dovolj, si je **Barbara Banovič** ogledala pet sistemov zvočnikov 5.1.

Sistemi s šestimi zvočniki niso več zadnji krik mode. Če k temu prištejemo še dejstvo, da so cene večine tovrstnih sistemov že kar primerne za žep povprečnega Slovenca, ni več razloga, da vas ob gledanju poštene grozljivke ne bi bilo končno resnično strah. S prostorskim zvokom pa ne pridobite le pri gledanju filmov, kjer je izkušnja res nekaj posebnega, temveč tudi pri igranju iger. Večina zvočniških sistemov je namreč zasnovana tako, da jih lahko brez težav priklopite tako na računalnik, kot na igralno konzolo. In če je zvok v igri kodiran tako, da izkorišča sisteme več zvočnikov, bo izkušnja toliko boljša.

Proizvajalci pa niso le pocenili sistemov zvočnikov, temveč so pričeli delati cele serije le-teh, povrhu vsega pa se je pojavila še rajža novih proizvajalcev, ki so trgu predstavili še dodatne modele. Če razmišljate o nakupu takšnega izdelka, ste tako verjetno v precejšnji dilemi. Ali trilemi. Ali tisočlemi. Izbirate lahko namreč med toliko modeli, da vam radi verjamemo, da vam je nelagodno. Tukaj pa nastopimo mi – samo za vas (in seveda tudi sami zase, ker smo pač strahotno firbčni in zasvojeni z novitetami) smo preizkusili pet sistemov zvočnikov, da bi vam olajšali nakup.

CREATIVE INSPIRE 5.1 5100

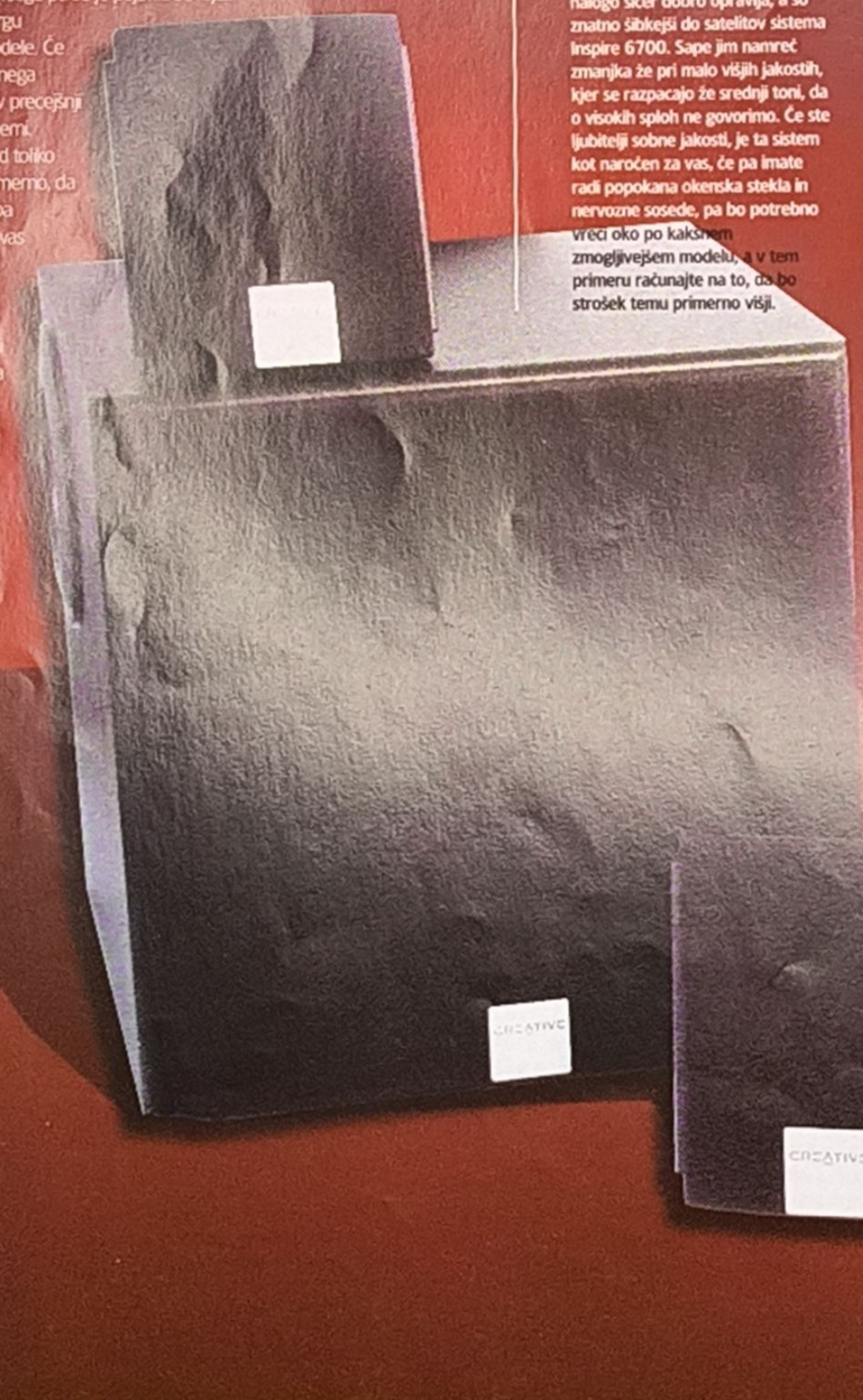
27.200 SIT Creative

Podjetje Creative poznamo po celi vrsti odličnih izdelkov, pretežno z zvočnega področja. Poleg greha vrednih zvočnih kartic pa proizvajajo tudi odlične zvočnike, od navadnih stereo sistemov in sistemov 2.1, do ogromnih, in predvsem glasnih sistemov 6.1. Ta komplet spada med sisteme 5.1, torej sisteme s šestimi zvočniki. Pet enakih satelitov (center ni ločen) svojo nalogo sicer dobro opravlja, a so znatno šibkejši do satelitov sistema Inspire 6700. Sape jim namreč zmanjka že pri malo višjih jakostih, kjer se razpacajo že srednji toni, da o visokih sploh ne govorimo. Če ste ljubitelji sobne jakosti, je ta sistem kot naročen za vas, če pa imate radi popokana okenska stekla in nervozne sosede, pa bo potrebno vreči oko po kakšnem zmogljivejšem modelu, a v tem primeru računajte na to, da bo strošek temu primerno višji.

CREATIVE INSPIRE 6.1 6700

46.500 SIT Creative

Večji in zmogljivejši sistem od modela Inspire 5100 sliši na ime Inspire 6700, le da gre za sistem 6.1. To seveda pomeni, da gre za sistem s sedmimi zvočniki, kjer dodatni satelit služi kot zadnji center in tako izboljša zvočno izkušnjo, ki jo ponuja standard Dolby Digital EX. Sateliti kljub majhnosti proizvajajo zavidanja vreden zvok, posebej prirejen sprednji center pa vokale predvaja kristalno jasno. Sistemu moči kar noče zmanjkati in visoki toni se popačijo komaj pri res visokih jakostih. Z zmogljivim nizkotoncem je potrebno kar nežno ravnati, saj se vam bo še prekmalu zdelo, da se ima namen prevrtati do spodnjih sosedov. Edina pomanjkljivost tega sistema je dejstvo, da boste za to, da bi ga res izkoristili, potrebovali primerno zvočno kartico (na primer Audigy 2 istega podjetja), saj bo zadnji center drugače samevalo.



AUDITEK 5.1 CHANNEL HOME THEATER

17.136 SIT Auidotek

Najcenejši sistem na testu prihaja iz manj znanega podjetja Auditek, ki se tudi nikoli ne bo proslavilo, če ne bo nadalje izboljšalo svoje ponudbe. Kot je iz imena razvidno, gre za sistem s petimi sateliti in nizkotoncem. Sateliti niso identični, kot bi pričakovali od sistema v tem cenovnem razredu, temveč je zvočnik za center posebej prirejen za predvajanje ojačanih srednjih tonov. Če smo iskreni, daje ta sistem za svojo ceno dobre rezultate, a le pri sobni jakosti. Satelitom hitro zmanjka moči v srednjem spektru, nizkotonec pa je bolj podmizna brenčeča dekoracija, kot da bi resnično prispeval k zvočni izkušnji. Najbolj čuden del kompleta je dekodirnik, ki je istočasno tudi krmilna enota. Stvar namreč izgleda kot vesoljska ladja, je odločno prevelika za tisto peščico vhodov in štiri gumbe. 20 x 20 centimetrov na mizi ni malo, še posebej, če vam primanjkuje prostora.

LOGITECH Z-560

33.000 SIT Logitech

Naslednji sistem na testu v primerjavi z ostalimi pogreša en zvočnik, in sicer sprednji center. Gre za sistem zvočnikov 4.1, torej ga sestavljajo štirje sateliti in nizkotonec. Naj kar takoj povemo – če se vam zdi, da dodatnega satelita ne boste pogrešali, se vsekakor odločite za ta sistem. Razlog za to je preprost – Z-560 je namreč prava mrcina. S 54 vati moči, ki jih (tudi dejansko) zmore vsak od satelitov, bo zmrcvarili bobniče še tako odpornim poslušalcem, moči jim pa ne bo zmanjkalo tudi pri najvišji jakosti, ki je pri teh zvočnikih prav impresivna. Pa ne mislite, da smo jo tudi dejansko preizkusili – šipe so se že pri dveh tretjinah zmogljivosti tega sistema prav nesramno tresle, tako da se nam je preizkušanje polne zmogljivosti zazdelo malce preveč tvegan podvig.

LOGITECH Z-680

119.000 SIT Logitech

Zadnji in najbolj impresiven sistem zvočnikov prav tako prihaja iz Logitech-ovih logov, gre pa za sistem 5.1. 62 vatov moči so zmožni posamični sateliti, posebej oblikovan center pa kar 69 vatov. In verjemite nam, da se sliši vsak vat posebej. Zvočniki proizvajajo fantastičen zvok v vseh frekvenčnih pasovih pri vseh jakostih (najvišja bi nam verjetno porušila uredništvo). Center tako kristalno jasno predvaja vokale, da nam je šlo skoraj na jok, ko smo jih morali odklopiti in s tem prekiniti žametni glasek Norah Jones. Sistem s tako impresivnimi lastnostmi pa nosi tudi temu primerno impresivno ceno, zato dobro razmislite, če res potrebujete tako mrcino. Če vaša denarnica ne seže tako globoko in če ste pripravljeni pogrešati center, le vrzite oko po modelu Z-560; zagrizeni avdiofili, ki pa si to zver lahko privoščite, pa boste uživali, kot le kaj.

PODROBNOSTI...

Kaj nam torej pravijo zvočniki...

CREATIVE INSPIRE 5.1 5100

Število zvočnikov
5 satelitov, nizkotonec
Skupna moč
Sateliti 6W, nizkotonec 12W
Frekvenčni razpon
44Hz – 20kHz
Na spletu
www.creative.com
Prodaja Eventus Computers, 01 2003 500

PCFHub OCENA

CREATIVE INSPIRE 6.1 6700

Število zvočnikov
6 satelitov, nizkotonec
Skupna moč
Sateliti 8W, sprednji center 20W, nizkotonec 22W
Frekvenčni razpon
40Hz – 20kHz
Na spletu
www.creative.com
Prodaja Eventus Computers, 01 2003 500

PCFHub OCENA

AUDITEK 5.1 CHANNEL HOME THEATER

Število zvočnikov
5 satelitov, nizkotonec
Skupna moč
Sateliti 100W, nizkotonec 400W
Frekvenčni razpon
60Hz – 20kHz
Prodaja PowerPlus, 01 511 27 27

PCFHub OCENA

LOGITECH Z-560

Število zvočnikov
4 satelitov, nizkotonec
Skupna moč
Sateliti 54W, nizkotonec 188W
Frekvenčni razpon
35Hz – 20kHz
Na spletu
www.logitech.com
Prodaja Eventus Computers, 01 2003 500

PCFHub OCENA

LOGITECH Z-680

Število zvočnikov
5 satelitov, nizkotonec
Skupna moč
Sateliti 62W, center 69W, nizkotonec 188W
Frekvenčni razpon
35Hz – 20kHz
Na spletu
www.logitech.com
Prodaja Eventus Computers, 01 2003 500

PCFHub OCENA

Notesniki za veselje

Današnji notesniki in tablični PC-ji so daleč od tega, da bi bili samo poslovno orodje. Gre za čistokrvne naprave za digitalno zabavo, ki lahko brez težav funkcionirajo kot PC vozlišče.

Ob vsem govoru o konvergenci – mobilni telefoni, ki so tudi dlančniki, predvajalniki MP3, ki predvajajo video – včasih prehitro spregledamo dejstvo, da notesniki in tablični PC-ji že delujejo kot univerzalne naprave za digitalno zabavo.

Notesniki znajo predvajati DVD filme, so digitalni glasbeni jukebox ali spletni terminal in celo poganjajo najnovejše 3D igre. Ob padajočih cenah, vedno hitrejših procesorjih in pričetku prodaje novih tabličnih PC-jev in platform Centrino, si bomo leto 2003 zapomnili kot Leto Prenosnega PC-ja.

Ampak, počakajte... Notesniki so ustvarjeni samo za poslovno uporabo, kajne? Uporabljajo se za predstavitve v *PowerPointu* in obdelavo besedil in imajo vgrajeno zaščito pred zabavnimi vsebinami, tako da se pričnejo oglašati v nekem izvenzemeljskem jeziku, kakor hitro v njihov pogon vtaknete CD z igro. Ravno nasprotno – če pogledamo s tehnološke plati, so najnovejši notesniki tako dobro opremljeni, da jih je preprosto škoda uporabljati samo v poslovne namene, še posebej, ker tisti iz višjega razreda še vedno stanejo 500 ali več tisočakov. Notesniki (morda kmalu tudi tablični PC-ji) hitro postajajo idealna platforma za večpredstavnostne vsebine, saj jim je uspelo moč namiznih računalnikov stlačiti v majhna ohišja. In za napravo, ki bo namenjena digitalni zabavi, je moč vsekakor pomembnejša od lepote. Prelestni ultra-lahki prenosniki, kot je Toshibina serija Portege, so prelepi na pogled in jih lahko nosite naokrog, namesto da bi jih tovorili, a ponavadi ali niso tako prilagodljivi kot ostali, ali pa so še vedno astronomsko dragi.

Prilagodljivi prijatelji

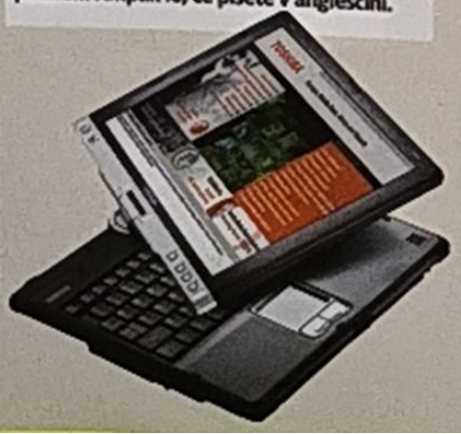
V bistvu potrebujete notesnik, ki bo zmogel vse – in vse to mora početi hudičevo dobro. Kot prvo je pomembno, da vas ne zapelje, da bi presojali le surovo moč stroja, namesto da bi si ogledali splošne zmogljivosti. Ne gre samo za to, kako hitro zna notesnik preračunavati številke. Ali nanj lahko priklopite druge digitalne pripomočke? Ali bo baterija zdržala, da boste na vlaku lahko pogledali cel film ali pa se bo trenutek "pisk-pisk-ugasnise" pripetil v najbolj napetem trenutku?

Pred dvanajstimi meseci ste za približno 700 tisočakov dobili stroj z 2GHz procesorjem, 256Mb pomnilnika, 30Gb diskom, 14,1-palčnim LCD zaslonom in enoto DVD/CD-RW. Notesnik je vseboval še disketno enoto, dvojne priključke USB in PCMCIA, 56K modem in 10/100 Ethernet. Morda tudi priključek FireWire. Zadeva je tehtala nekaj več kot 3kg in imeli ste 99% možnosti, da bo srebrne barve. Šlo je za tehnološko najbolj napredno stvar – ampak, to je bilo sredi leta 2002.

Moč

Leta 2003 za manj denarja dobite občutno močnejši stroj.

Tablični PC-ji ponujajo možnost dela v dveh načinih ter tudi omejeno prepoznavanje pisave... Ampak le, če pišete v angleščini.



VIZUALIZIRAJ, ČLOVEK

Naj bo prenosna glasba videti tako dobro, kot se sliši.

WINDOWS MEDIA PLAYER

Microsoftov *Media Player* prihaja z veliko izbiro privzetih vizualizacij, različnih oblikovanj in barvnih kombinacij, ki se spreminjajo glede na glasnost, frekvenco in hitrost glasbe. Učinki so resnično raznoliki, vendar stavimo, da ste jih že preizkusili.

NOV MEDIA PLAYER

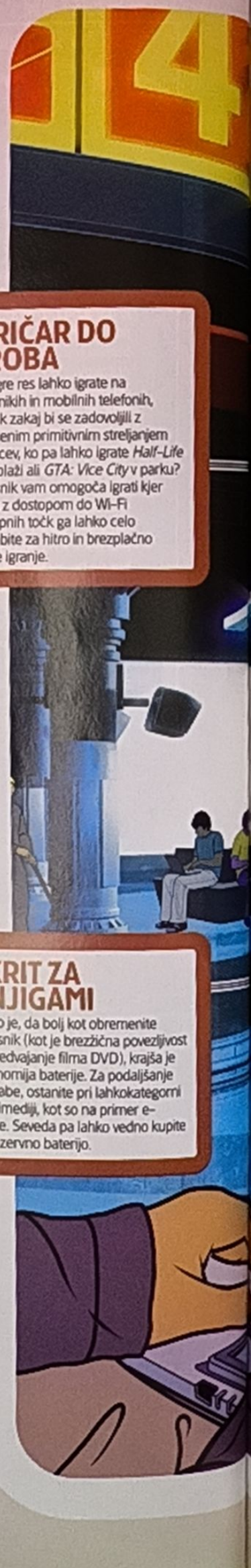
Najnovejša različica (ver 9) tega orodja, ki je že bistven del operacijskega sistema, prinaša najbogatejšo izbiro vizualizacij doslej, vendar jih lahko prikaže le za glasbo, ki jo predvaja *Media Player*. Preko menija Tools si z **www.microsoft.com** naložite nove dodatke.

MUSICMATCH JUKEBOX

Kar koli že naredi Microsoft, bodo tekmeci ponovili. Tako tudi priljubljena serija *MusicMatch Jukebox* predstavlja številne vizualizacije, popoln dodatek kakršni koli glasbi – od Natalije Verboten do cviljenja Justina Timberlaka. Najnovejša je različica 8.0, naložite pa jo z **www.musicmatch.com**.

VOVOID

Na internetu lahko najdete številne brezplačne alternative plavajočim grafikam *Windows Media Playerja*. Svoj brskalnik usmerite na **http://visuals.free.vovold.com** in naložite *Vovoid VSX* predvajalnik ter brezplačne vizualizacije. Namestitev je preprosta, program pa uporaben.



IGRIČAR DO GROBA

OK, igre res lahko igrate na dlančnikih in mobilnih telefonih, ampak zakaj bi se zadovoljili z drobcenim primitivnim streljanjem vesoljcev, ko pa lahko igrate *Half-Life 2* na plaži ali *GTA: Vice City* v parku? Notesnik vam omogoča igrati kjer koli in z dostopom do Wi-Fi dostopnih točk ga lahko celo uporabite za hitro in brezplačno online igranje.

SKRIT ZA KNJIGAMI

Jasno je, da bolj kot obremenite notesnik (kot je brezžična povezljivost ali predvajanje filma DVD), krajša je avtonomija baterije. Za podaljšanje uporabe, ostanite pri lahkokategorni multimediji, kot so na primer e-knjige. Seveda pa lahko vedno kupite še rezervno baterijo.

VEČ OD *POWERPOINTA*

Zakaj notesniki niso namenjeni le tipom v kravatah?

HEJ, DJ

Notesnika sicer res nekako ne boste spravili v žep, vendar pa lahko z njim vzamete na potovanje svojo celotno zbirko MP3-jev. Seveda lahko predvajate tudi CD-je. Novejši notesniki imajo na sprednji strani gumbe za nadzor nad CD-jem, tako da vam ne bo potrebno odpreti pokrova za premikanje med skladbami.

E-TURIZEM

Zahvaljujoč prilagodljivosti sodobnih notesnikov, lahko na potovanju fotografirate s svojim digitalnim fotoaparatom, ga povežete na PC preko vrat FireWire ali USB 2.0 in presnamete slike na disk, da osvobodite pomnilniško kartico v fotoaparatu za nove fotografije. Če imate nameščeno enoto CD-RW, jih lahko celo posnamete na plošček in jih pustite prijateljem ali družini.

MOBILNI KINO

Najnovejši notesniki Centrino so sposobni podvojiti dosedanjo standardno dolžino avtonomije baterije. Z baterijo, ki bo trajala pet ur, je model s 15-palčnim zaslonom odličen za gledanje filmov DVD na poti. Sony, Hi-Grade in Dell že izdelujejo 17-palčne zaslone, ki bodo konkurirali Applovemu Powerbooku, drugi proizvajalci pa so napovedali podobno.

BREZŽIČNI INTERNET

Tako Mobitel in Si.Mobil sta pričela uvajati dostopne točke za brezžično povezovanje pri nas. Točk je sicer še vedno bore malo, vendar Mobitel napoveduje, da jih bo že v naslednjih mesecih okrog 100 in da bodo pokrili hotele, postaje, letališče in centre večjih mest. Tako boste preprosto prižgali notesnik v dosegu teh točk in se povezali na internet tako, da boste vpisali svoje uporabniško ime in geslo.

Apple je pričel prvi, sedaj pa večina sodobnejših notesnikov ponuja LCD zaslone s stranicami v razmerju 16:9.

Za 450 tisočakov vam je na voljo Hi-Grade M6600 (**www.avtera.si**) s prav tako 2GHz procesorjem, vendar tudi s 64Mb grafično kartico GeForce 4 420 Go, 15,1-palčnim zaslonom in 512Mb pomnilnika. Tukaj pa so tudi novi notesniki Centrino, ki so s procesorji 1,6GHz hitrejši od 2,4GHz sistemov P4-Mobile, ne da bi pri tem žrtvovali dolžino trajanja baterije. Sonyjev PCG-Z1SP VAIO je dober primer, saj je uporaben tako kot poslovno orodje, kakor tudi za večpredstavnostno vozlišče – FireWire, Bluetooth, Wi-Fi in čitalec kartic Memory Stick so že standard. Acerjev TravelMate 800Lci (s procesorjem Centrino 1,3GHz, **www.trendnet.si**), ki je opisan v tej številki, je za 450 tisočakov na voljo s prelestnim 15-palčnim zaslonom, grafično kartico ATI Radeon Mobility 9000 in kombiniranim zapisovalnikom DVD/CD.

Ampak še preden pričnete organizirati shode in kričati trikrat hura za notesnike, si oglejmo še drugo plat. Nova vrsta prenosnih PC-jev je daleč od tega, da bi bila popolna. Super lahki stroji ne morejo uspešno izpolniti vloge univerzalnega medijskega vozlišča, pa tudi povezljivost je včasih vprašljiva. Proizvajalci so morali skleniti kompromise – manjše ohišje pomeni manjšo baterijo, manjša baterija pa zahteva procesor pri nižji hitrosti, da lahko stroj ohrani solidno dobo avtonomije. Potrebujete torej nekaj velikega. Večje kot je, bolje je – stroj, ki vas ne bo razočaral čez nekaj mesecev, mora imeti gigantski trdi disk, orjaško baterijo, najnovejši procesor in več razširitvenih mest, kot mislite, da jih boste kadar koli potrebovali.

Interaktivna zabava

Vidite, notesnikov ne moremo nadgraditi na preprost način, kot to počnemo z namiznimi PC-ji. Nadgradite lahko pomnilnik in trdi disk ter morda zamenjate enoto DVD/CD-RW za pogon DVD-RW. Vendar pa ne morete iztrgati procesorja ali pa zamenjati grafične kartice. Ni pa spet vse tako črno, saj smo med preizkušanjem enega zadnjih modelov Centrino 1,3 v uredništvu preigrali celotnega *Freelancerja* na notesniku, ki smo mu dodali le USB miško za natančnejši nadzor plovil. Sicer smo se res morali odpovedati nekaj grafičnim podrobnostim, ampak težav s hitrostjo igre nismo imeli.

Notesniki so torej dovolj hitri, da lahko na hitrostni dvoboj izzovejo namizne PC-je. Če vam ne odgovarjajo povprečne vgrajene zvočne kartice, si lahko privoščite kakovostno zunanjo kartico, kot je SoundBlaster Extigy, prisotnost izhoda VGA ali vmesnika S-Video pa vam omogoča igranje iger ali gledanje filmov na televizorju ali digitalnem projektorju. Ahilova peta notesnikov pa je že od nekdaj nizka hitrost grafike. Pri procesorjih in trdih diskih jim nekako še uspe obdržati korak z namiznimi PC-ji, vendar je podpovprečna grafika doslej pomenila, da ste bili obsojeni le na igranje iger z osnovno grafiko. Intelov nov nabor Extreme Graphics 2, na primer, je daleč od tega, da bi bil ekstremen. Celo Radeon Mobility 9000 prijavi v *3DMarku 2001* povprečen rezultat okrog 6.000, medtem ko najnovejše kartice Radeon 9800 in GeForce FX že prebijajo številko 17.000.

Zaradi tega so tako pri ATi-ju, kot pri nVIDII napovedali nove, z DirectX9 združljive kartice za prenosne računalnike. To bodo Mobility Radeon 9600 in GeForce GX Go 5600 in 5200. S 128Mb VRAM-a, bodo te kartice gotovo dosegle to, da se bodo notesniki tudi na tem področju lahko kosali z namiznimi računalniki. Koliko lažje bi bilo na LAN party odnesti notesnik, namesto da morate tovoriti svoje ohišje midi-tower?

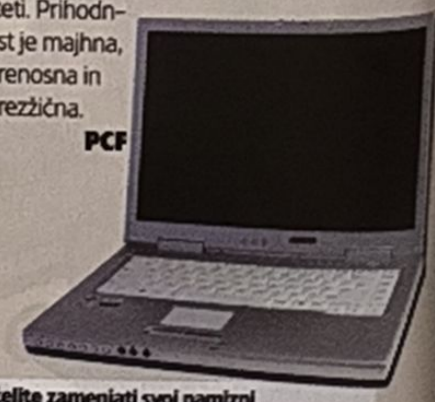
Vzemite tableto

Kot zamenjava za namizni računalnik, je lahko notesnik prilagodljiv tako kot klasičen PC. Ne samo, da vam lahko dobro služi kot poslovni in zabavni popotnik, temveč je lahko tudi odličen stroj za domačo uporabo. V svoji najnovejši preobleki, kot tablični PC, pa sodobni notesniki pridobijo novo vrsto prenosljivosti. Če ga brezžično povežete s strežnikom v eni izmed pisarn, lahko preko njega dostopate do interneta in preverite športne rezultate pri mizici za kavo. Tablični PC-ji podpirajo tipkovnico, vendar tudi vnos rokopisa in celo prepoznavajo govor – vendar slednje le v angleščini. Kljub temu pa je jasno, da ponujajo resnično nov pogled na računalništvo.

Vendar pa to ni konec poti za evolucijo notesnikov. Na letošnjem Developer's Forumu, je Intel prikazal svoj nov prenosni koncept Newport. Stroj ima izjemno nizko porabo baterije (in tako daljši čas avtonomije) ter brezžično povezljivost v vseh oblikah (802.11a, 802.11b, GPRS, Bluetooth), tako da se lahko uporabnik poveže na internet kjer koli in kadar koli. Nov notesnik, ki prihaja z zaslonom, ki ga je mogoče odstraniti, kot pri tabličnem PC-ju, prav tako uporablja storitve, odvisne od vašega trenutnega položaja – s pomočjo povezave GPRS in Wi-Fi ugotovi, kje natanko se nahajate in vam omogoči takojšen dostop do zemljevidov in drugih lokalnih informacij. Zanimivo je tudi to, da novi Newporti vsebujejo tudi LCD zaslonček v slogu dlančnikov, kar vam omogoča dostop do koledarja in preverjanje e-pošte, ne da bi računalnik sploh zagnali.

Namiznim pošastim so dnevi očitno šteti. Prihodnost je majhna, prenosna in brezžična.

PCF



Če želite zamenjati svoj namizni računalnik, je bolje izbrati večjo zmogljivost, kakor vzdržljivejšo baterijo.

EDEN MED MILIJONI

Pogovor je poceni in preprostejši kot kadar koli.

Če še vedno ne uporabljate programov za takojšnje sporočanje, potem zamujate ves svet neposredne spletne komunikacije. Sporočanje v realnem času je prijaznejše od IRC-a in hitrejše od e-pošte, na tržišču pa dominirata dva največja programa – *ICQ* in Microsoftov *MSN Messenger*. Če imate *MSN Messenger*, se ne morete pogovarjati z nikomer na *ICQ* in obratno. Tukaj pa so še tudi drugi podobni programi.

Da rešite to težavo, naložite orodje *Trillian* z naslova www.trillian.cc. Trillian združuje pet največjih odjemalcev za klepet – *IRC, AIM, ICQ, MSN* in *Yahoo!* – v en sam vmesnik, tako da se lahko brez težav pogovarjate z ljudmi, ki imajo drugo orodje. Tako kot pri glavnih orodjih, lahko tudi preko tega pošiljate slike, zvoke in emotikone.

Trillian prav tako omogoča dostop do novic, športnih in finančnih informacij, tukaj pa so tudi neodvisni dodatki, ki vam omogočajo ostati na tekočem z rojstnimi dnevi ali pa v *Trilliana* celo vgraditi *WinAmpov* predvajalni seznam. Če sta *ICQ* ali *MSN* pomembna dela vašega življenja, bo *Trillian* še bolj.

DODATKI

Z vmesniki USB 2.0 in FireWire, lahko notesnik postane tako vsestranski kot namizni glasbeni stolp. Najprej izberite dobre slušalke, nato pa...

WI-FI POVEZLJIVOST

Če vaš notesnik nima vgrajenega vmesnika 802.11b, potem mu dodajte zunanjo USB ali PCMCIA Wi-Fi kartico. Dostopnih točk je sicer zaenkrat bolj malo, ampak vsi napovedujejo, da jih bodo kmalu polne kavarne, hoteli, parki, knjižnice, šole in nakupovalni centri.

GPRS

Dokler se število brezžičnih dostopnih točk ne poveča, vam pogosto Wi-Fi povezljivost ne bo veliko pomagala. Za dostop kjer koli in kadar koli, se boste morali povezati preko povezave GPRS, kar lahko storite z dodajanjem tovrstne kartice.

PRENOSNI UŽITKI

Ali kako spremeniti svoj notesnik v mobilni center za digitalno zabavo.

KORAK 1 ZNEBITE SE KABLOV

Nova vrsta Centrino in tabličnih PC-jev že imajo vgrajen vmesnik za brezžično omrežje (802.11b), kar vam omogoča brezžično povezavo na domače omrežje ali na Wi-Fi dostopne točke. Če vaš notesnik tega nima, lahko dodate kartico PCMCIA ali USB, ki vas bo stala med 12 in 15 tisočaki. Predlagamo, da si ogledate spletno stran www.digital-data.si.

KORAK 2 DOLGOTRAJNOST

Resnična prenosnost včasih trpi zaradi slabe baterije, še posebej če uporabljate optični pogon ali dostopate do interneta preko brezžične povezave. Nakup še ene baterije je zato dobra investicija, ponujajo pa jih praktično vsi proizvajalci. Novejši notesniki imajo celo možnost zamenjave (pri prižganem računalniku) enot DVD/CD-RW z drugo baterijo, če enote trenutno ne potrebujete. Za dolga potovanja potrebujete baterije, ki bodo zdržale do osem ur.

KORAK 3 HRANITE ENERGIJO

Največji potrošnik energije pri notesnikih je vedno TFT zaslon. Večji kot je, bolj je požrešen. Da bi vaša baterija zdržala nekaj minut dlje, zatemnite sliko na zaslonu, ko se odklopite z električnega omrežja. Najnovejši notesniki bodo pričeli vgrajevati senzor, ki ga Applov Powerbook že vsebuje in ki bo nastavil svetlost zaslona glede na količino svetlobe v prostoru. Do takrat pa se kar lotite zatemnjevanja in si tako pridobite daljšo avtonomijo baterije.

KORAK 4 HITER PRENOS

Ena izmed težav je lahko način, na kateri boste večje datoteke (MP3 ali video posnetke) prenašali z enega računalnika na drugega. Preko omrežja je ta proces neposreden in enostaven – preprosto kopiranje kot v Windows. Ampak brez omrežja pa se boste morali zanesti na druge medije. Dolga leta je bila USB enota Zip prva izbira, saj je lahko hitro prenesla do 250Mb podatkov. Danes pa vam priporočamo, da si privoščite eno novih USB paličic, saj je to najpreprostejši način za prenos podatkov med računalniki.

KORAK 5 FILMI ZA NA POT?

Večina notesnikov ima vgrajen pogon DVD, vendar nekateri ultra lahki prenosniki preprosto nimajo prostora za to. Če mislite, da boste preko brezžičnega omrežja 802.11b lahko predvajali film preko omrežja in si ga ogledali na notesniku kjer koli v dosegu, se motite. Za gledanje filmov brez zatikanja, je standard .11b prepočasen, saj kmalu drži hitrost prenosa 5mbps. Nov standard .11g ponuja petkrat hitrejši prenos podatkov, vendar ga trenutno podpira le malo notesnikov.

KORAK 6 TV ZA NA POT?

Namesto da bi video predvajali preko omrežja, lahko na velik disk shranite filme in TV oddaje ter si jih ogledate pozneje. Z vzponom cenenih TV kartic, je predvajanje TV programa na računalniku danes preprosteje kot kadar koli, omogočeno pa vam je tudi snemanje v formatu MPEG-2 ali MPEG-4. Zunanje TV kartice, kakršna je Hauppagova USB DEC2000-t, se lahko priklopijo neposredno na notesnik in vam tako dajo možnost neposrednega predvajanja TV signala na vašem prenosniku.

KORAK 7 IGRE ZA NA POT?

Večina notesnikov sicer ni izdelana za igranje iger, vendar jih lahko poganjajo. Hitrost procesorja pri tem ni najpomembnejša – čeprav seveda še naprej velja, da je hitreje tudi bolje. Igranje na prenosnikih večinoma trpi zaradi slabih grafičnih kartic. Trenutno je Radeon Mobility 9000 najhitrejša kartica, medtem ko Intelova Extreme Graphics in nVIDIINA GeForce 4 Go precej zaostajata. Ali lahko počakate na nove, z DX9 združljive kartice? Mi bi...

KORAK 8 KUP PROGRAMJA

Windows Media Player je del *Windows* in lahko nastopi v vlogi digitalnega jukeboxa. Če ga želite zamenjati, poskusite *MusicMatch*. Za predvajanje videa sta nujni orodji še *QuickTime* in *RealPlayer*; Macromedijin dodatek *Flash* pa je bistven za užitek med brskanjem po spletu. *Trillian* vam omogoča pogovor z drugimi uporabniki interneta v realnem času, kar je še posebej primerno, ko imate veliko časa za takšne neumnosti in si želite pogovora z nekom v pisarni.

TABLIČNI NAPREDEK

Prihodnost notesnikov je tukaj...

Prilagodljivost, s kakšno se bodo ponašali notesniki prihodnosti.

Novo oblikovanje tabličnih PC-jev je prihodnost notesnikov. Sicer bodo modeli brez tipkovnice vedno ostali preveč omejeni, tako da so privlačni predvsem modeli, ki jih je možno uporabljati v klasičnem, notesniškem (tipkovnica), kakor tudi v tabličnem (ročna pisava, svinčnik) načinu.

LCD zaslon na večini tabličnih računalnikov lahko obrnete za 180 stopinj in zložite pred tipkovnico in ustvarite napravo, podobno zvezku. Še bolj zanimivo je dejstvo, da lahko pri Compaqovem TC1000 zaslon popolnoma ločite od tipkovnice in ga spremenite v lažjo napravo. Takšna prilagodljivost bo označila naslednja leta, saj bodo ljudje želeli nove načine, ki jim bodo olajšali delo in pristop do multimedijskih vsebin.

Težave z močjo

Seveda pa trenutni tablični PC-ji imajo omejitve. Prva je prepoznavanje pisave, ki trenutno deluje le za pisanje v angleščini, pa še to zelo omejeno. Enako je z govorom – narek v slovenščini odpade.

Druga težava je v tem, da zaradi želje po čim nižji teži, trenutni modeli prihajajo s preslabo baterijo in s premalo zmogljivostjo. Notesniki s procesorji P4-M in Centrino napredujejo z velikimi koraki, medtem ko tablični PC-ji precej zaostajajo in uporabljajo energetsko varčne, a za današnja merila počasne procesorje PIII in Transmeta s frekvenco 1GHz. Zaradi majhnosti so ponavadi tudi brez pogonov CD/DVD, grafične kartice pa so še bolj kritične, kakor pri klasičnih notesnikih. Tako ostajajo uporabni pravzaprav le za delo s klasičnimi dokumenti in brskanje po spletu.

Tablični PC-ji potrebujejo močnejše baterije, zmožnost brezžične povezave po specifikaciji 802.11a ali .11g ter izboljšanje sistema za prepoznavanje pisave. Specifikacije notesnikov bodo seveda še nadalje napredovale. 3GHz bodo nadomeščeni s 4GHz, tukaj bo 1024Mb pomnilnika itn. Tablični PC-ji pa so nam pokazali, da ni potrebno, da se izboljšuje le notranjost.

NA SPOREDU

Prihaja v enote DVD v vaši bližini...

MY BEST FRIEND'S WEDDING

Regija 2

Julianne in Michael sta stara prijatelja, ki se nikoli nista romantično zapletla, Julianne pa tik pred Michaelovo poroko ugotovi, da ga v bistvu ljubi in ga želi samo zase. Mestoma zabavna je kot nalašč za zabavanje vaše boljše polovice ob dolgočasnem nedeljskem popoldnevu, medtem ko se vi prepustite kakovostnejšemu načinu preživljanja časa. *Colin McRae Rallyju 3.0*, na primer.

★★☆☆☆

RED DWARF SEASON 1

Regija 2

Je ZF in so komedije. In potem je tukaj *Red Dwarf*. Dave Lister je edini, ki preživi katastrofo na ladji, po kateri je serija poimenovana, družbo mu pa delajo hologram njegovega sostanovalca, ladijski računalnik in potomec Davove mačke, ki je evolviral v človeku podobno bitje, ki sliši na ime Cat. Če se vam *Red Dwarf* ne zdi smešen, preprosto nimate smisla za humor. Pika.

★★★★★

8 MILE

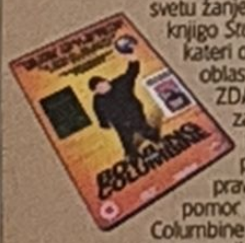
Regija 2

Eminem še v vlogi igralca? Sprva smo menili, da gre za eno slabših idej in še en film, ki ga bomo hitro pozabili, ampak ljubitelji hip-hopa v našem uredništvu celo menijo, da je zadeva gledljiva. Napisan kot pol-biografska zgodba, prikaže urbano propadanje ameriške družbe v devetdesetih, v kateri mladostniki iz nižjega sloja vidijo le malo priložnosti za napredek.

★★★☆☆

BOWLING FOR COLUMBINE

Regija 2



Kontroverzni režiser Michael Moore, ki trenutno po vsem svetu žanje uspehe tudi s knjigo *Stupid White Men*, v kateri opisuje pohod do oblasti predsednika ZDA, je prejel Oskarja za ta dokumentarni film, v katerem poskuša raziskati prave razloge za pomor na srednji šoli Columbine in prepričljivo ter nazorno prikaže velik problem ameriške družbe – obsedenost z orožjem.

★★★★★

Moje težave z vodko. Obi-Wan Kenobi poseda s svojimi Jedi prijatelji.

DVD MESECA

TRAINSPOTTING

Regija 2 Universal

Sedem let pozneje Ewan McGregor nastopa namesto Aleca McGuinnessa v otroškem vesoljskem filmu. Po drugi strani pa *Trainspotting* ostaja najboljši film Dannyja Boyla – priredba romana Irvina Welsha, po katerem naj bi bilo nemogoče posneti film. Zgodba spremlja pustolovščine skupine obupanih edinburških džankijev, zvodnikov in sociopatov. Gre za odličen primer pogumnega snemanja filma, kakor tudi za velik kulturni dosežek britanske kinematografije, ki po našem mnenju še ni bil presežen.

Trainspotting je zbirka klasičnih prizorov iz življenja generacije študentov. Od McGregorjeve briljantne polemike na začetku "Izberi življenje. Izberi službo. Izberi jebeno veliko televizijo..." do Spudovega pogovora za službo in grozljivih prizorov Begbiejevega improviziranega nasilja. Globoki liki, odlična igra in briljantna režija naredijo *Trainspotting* enega najboljših filmov za uredništvo *PCF*. *Definitive Edition* je poln dodatkov, zelo zabaven pa je tudi komentar režiserja Boyla. Tudi izbrisani prizori so odlični in ne razočarajo.

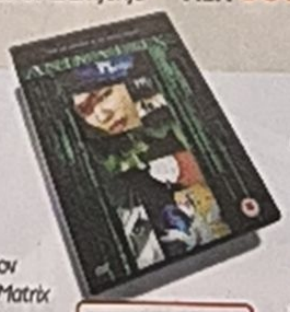
PCFHub OCENA

FILM ★★★★★ | **DISK** ★★★★★

PODROBNOSTI

Slika 1,66:1 anamorfna
Zvok Dolby Digital 5.1/DTS
Dodatki Režiserjev komentar, izbrisani prizori, številni dodatki, intervjuji, galerija, napovednik, biografije idr.

THE ANIMATRIX



Regija 2 Warner Home Video

Nekako pričakovan animiran projekt bratov Wachovski, glede na dejstvo, da na franšizo *Matrix* ne moremo gledati kot na nič drugega, kakor projekt za piflarje. *The Animatrix* dopolni njuno akcijo z velikih zaslonov z devetimi kratkimi stranskimi zgodbami, ki so postavljene v isti svet, vendar izdelane z raznolikimi slogi – od manga manije *Programa* do izrednega realizma računalniške animacije v slogu *Final Fantasy* v zgodbi *The Final Flight of The Osiris*. Za nekatere zgodbe sicer ne bi mogli reči, da so globoke, vendar je zaradi svojega sloga in eksperimentalnega načina nastanka obvezen ogled za oboževalec *The Matrix*.

PCFHub OCENA

FILM ★★☆☆☆ | **DISK** ★★★★★

PODROBNOSTI

Slika 2,35:1 anamorfna
Zvok Dolby Digital 5.1
Dodatki Dokumentarec *From Scroll to Screen*, štirje zvočni komentarji, dokumentarec o nastanku

THE GANGS OF NEW YORK

Regija 2

Scorsese je s tem spektaklom ostal brez Oskarja, vendar dokazal, da je mojster spektaklov in filmov, ki se vam vtisnejo v spomin. *Gangs of New York* je postavljen na ulice New Yorka v šestdeseta leta 19. stoletja, priča pa smo krvavim obračunom tolp med irskimi doseljenci in "domačini". Scorcese je skozi nasilje, korupcijo in ksenofobijo predstavil temelje sodobne ameriške družbe, zaradi številnih nasilnih prizorov pa boste šele po ponovnem filma pričeli ceniti vse njegove kvalitete. Daniel Day Lewis in Leonardo Di Caprio sta pokazala, da sta vrhunska igralca, dodatni disk pa je poln dodatkov, ki poglobijo občutek po ogledu filma.

PCFHub OCENA

FILM ★★★★☆ | **DISK** ★★★★★

PODROBNOSTI

Slika 2,35:1 (anamorfna)
Zvok Dolby Digital 5.1, DTS
Dodatki Režiserjev komentar, o snemanju filma, dokumentarec *History of the Five Points*, napovednik...

NA SPOREDU

Prihaja v enote DVD v vaši bližini...

CHANGING LANES

Regija 2 20th Century Fox

Po začetku sodeč bi se ta film lahko hitro spremenil v film o bridkem maščevanju osamljenega vigilanta v slogu *Falling Down*, vendar se nadaljuje kot dobra psihološko paranoidni triler, ki nekoliko spominja na *Cape Fear*, vendar z manj grdobij. Centralni dogodek je manjša prometna nesreča uspešnega odvetnika Bena Affflecka in obupanega ločenca Samuel L. Jacksona, zaradi katere oba zamudita na sodna zaslišanja tisto jutro. Nato se maščujeta drug drugemu in videti je, da gre za začaran krog, iz katerega ni izhoda. Dober dodatek je alternativni (najbrž pravi) konec filma, ki se sedaj konča v slogu klasičnih hollywoodskih filmov s poanto.

PCFHub OCENA

FILM ●●●●○ **DISK** ●●○○○

PODROBNOSTI
Slika Anamorfna - 1,85:1
Slika 2,35:1 anamorfna
Zvok Dolby Digital 5.1
Dodatki Komentar režiserja, izbrisani in alternativni prizori, dokumentarec o nastanku filma

TOTALLY BILL HICKS

Regija 2 Channel Four Television

Solo predstave proste komedije vam na tem mestu še nismo predstavili in zelo verjetno vam jih po tej tudi ne bomo več veliko. Razlog za to je preprost – Bill Hicks je eden največjih v zvrsti. Je glasen, kontroverzen, predrzen, politično nekorekten in prav boleče iskren. Bill Hicks je preteklost, sedanjost in prihodnost proste komedije in v to nihče, razen verskih fundamentalistov, ne dvomi. Posnetek na disku je z ene zadnjih predstav pred njegovo smrtjo, in sicer v londonskem Dominion Theatru. Če vam cinizem, politična satira in prav krvav sarkazem nista tuja, vas bo Bill prevzel. Dodatki bi lahko bili boljši in prikazal tudi kaj iz drugih predstav.

PCFHub OCENA

FILM ●●●●○ **DISK** ●●○○○

PODROBNOSTI
Slika 4:3 celozaslonska
Zvok Stereo
Dodatki Komentarji drugih komikov, prijateljev in družinskih članov

HEAVY METAL

Regija 2 Columbia Tri-Star Home Video

Osemdeseta leta so nam prinesla le malo dobrih filmskih stvaritev, a je *Heavy Metal*, kljub temu, da gre za animiran celovečerni film, svetla izjema. Film je zasnovan po istoimenski reviji, namenjeni striparjem, tako kot sama revija pa je tudi film skupek zgodb, ki jih združuje glavna tema. Vsaka zgodba ima tudi svojega avtorja, zato si po umetniški podobi med seboj niso podobne. Glede na to, da je film precej seksualno grafičen in da vključuje kar nekaj scen z nasiljem, nikakor ne gre za risanko, ki bi jo želeli pokazati petletnemu nečaku, ga bodo pa toliko bolj veseli vsi ljubitelji kultnih ZF stvaritev. Če ste obožavalec, boste precej našli tudi v DVD dodatkih.

PCFHub OCENA

FILM ●●●○○ **DISK** ●●●●○

PODROBNOSTI
Slika 1,85:1 širokozaslonska
Zvok Dolby Digital 5.1
Dodatki Avdio komentarji, galerija slik, izbrisane scene, napovednik, dokumentarec "Imagining Heavy Metal", galerija revije

REQUIEM FOR A DREAM

Regija 2 Momentum Pictures

Če bi radi videli film, ki dejansko realistično in človeško prikazuje odvisnost, si vsekakor oglejte *Requiem for a Dream*. Zgodba govori o običajnih ljudeh v običajnem svetu, s čisto običajnimi ambicijami, željami in, seveda, sanjami. Sanjami, ki jih pokoplje odvisnost – pa ne le od drog, temveč tudi od potrebe po pripadnosti in priljubljenosti. Darren Aronofsky je ustvaril umetnino iz zgodbe, kot jih dejansko piše življenje – brez olepšav lepih in bogatih, brez stereotipov o črncih in revežih, brez zmot o odraslih in mladini. Ko je vsega konec, smo vsi samo ljudje. Odličen film zaokrožijo tudi odlični dodatki, kar naredijo ta DVD več kot vreden ogleda.

PCFHub OCENA

FILM ●●●●● **DISK** ●●●●●

PODROBNOSTI
Slika 2.35:1 anamorfna širokozaslonska
Zvok Dolby Digital 5.1
Dodatki Režiserjev komentar, izbrisane scene, kratek film, dokumentarec, intervju z Ellen Burstyn, Anatomy of a scene, TV spoti

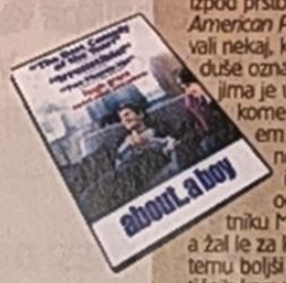
STARSHIP TROOPERS

Regija 2

V prihodnosti bomo živeli v militaristični družbi, šole bodo vzgajale vojake, vsi skupaj pa se bomo borili proti peklenskim žuželkam iz vesolja. *Starship Troopers* je dobro posneta, a slabo zasnovana filmska predelava Heinleinovega dela. Če knjige še niste prebrali, boste najverjetneje kar uživali v spodobni ZF akciji, ljubitelji Heinleina pa boste razočarani.

●●●○○

ABOUT A BOY



Regija 2

Izpod prstov avtorjev filma *American Pie* bi težko pričakovali nekaj, kar bi lahko mirne duše označili za srčkano. Pa jima je uspelo. Simpatična komedija o "nezanesljivem in čustveno zakrnelem" samcu Willu in neprimerno bolj odraslem dvanajstletniku Marcusu hitro očara, a žal le za kratek čas. Kljub temu boljši od večine romantičnih komedij zadnjih let.

●●●○○

PSYCHO

Regija 2

Predelave klasik in kultnih del so vedno žgečkljive in se jih loteva le redko kdo. Gus Van Sant se je odločil predelati najbolj znano filmsko srhljivko vseh časov in nesporno dokazal, da se s Hitchcockom nihče ne more kosati. Kljub temu, da je zgodba identična in da je igralska ekipa več kot solidna, je film puhel, prazen in niti najmanj napet.

●○○○○

Sun Rise Computers

Maloprodaja - Lesce
Alpska 50
Tel: 04/5302660
Fax: 04/5302666
E-mail: lesce@sunrise.si
Maloprodaja- Skofja Loka
Kapucinski trg 8
Tel: 04/5150830
Fax: 04/5150831
E-mail: sk-loka@sunrise.si
Veleprodaja in servis
Leskoskova 12
1000 Ljubljana
Tel: 01/5240288
Fax: 01/5240292
E-mail: info@sunrise.si

PROCESORJI AMD
2200 BOX 24.700,00
2400 BOX 27.300,00
2600 BOX 32.700,00

MONITOR SAMSUNG LCD 152V
Cena: 79.200.00

CD-R CREATION
SPIN 700MB 100KOM: 7.300,00
SPIN 700MB 50KOM: 3.700,00
SPIN 700MB 25KOM: 1.950,00
SLIM SKATLICE 10KOM: 990,00

TEAC DVD RECORDER
DV-W50E +/- DVD-R/RW
Cena:59.900,00

PC IGRE

Tiskalnik usb + paralel
HP 5550
Cena: 25.900,00

CREATIVE INSPIRE 5300 5.1
Cena: 24.500,00

Od 750,00 do 6.990,00

Ponudba velja do razprodaje zalog!!! Vse cene so v sit in vsebujejo 20% ddv, ter veljajo za gotovinsko plačilo!! Za morebitne napake se opravičujemo..

NAROČITE SE NA PCFormat

IN SI ZAGOTOVITE BREZPLAČNE CELOTNE PROGRAME V VREDNOSTI VEČ KOT 400.000 SIT IN ŠE BREZPLAČNO DARILO!

>> PCFormat vam vsak mesec prinaša CD ali DVD prepolna preizkusnih programov, popravkov in dodatkov ter demonstracijskih iger, kot edina revija v Sloveniji pa vam prinašamo tudi celotne različice programov. V enem samem letu smo vam na naših ploščkih prinesli celotne programe, vredne več kot 400.000 SIT!

POKLIČITE ŠE DANES, DA SI ZAGOTOVITE PREJEM NASLEDNJE ŠTEVILKE

02 330 330 1 JANJA

IZBERITE DARILO

Combat Flight Simulator
Realistična simulacija letenja, ki vas postavi v vlogo pilota iz 2. svetovne vojne. Vrhunski realizem in odlična produkcija, s pomočjo katerih boste podoživeli legendarne bitke, kakršne so izkusili bojni piloti angleških, nemških in ameriških zračnih sil.

Worms Blast
Nadaljevanje serije Worms kombinira znana orožja in novo igralnost, v kateri bo za preživetje potrebno še več prebrisane taktike. Humoristično pristop in igralnost naredita igro odlično izbiro za zabavo dveh igralcev na enem računalniku.

	↗Normalna cena	→Vi plačate	↘Letni prihranek
CD izdaja	13.800 SIT	11.500 SIT	2.300 SIT
DVD izdaja	17.400 SIT	14.900 SIT	2.500 SIT

PLAČILO S KREDITNO KARTICO
Izpolnite dopisnico ali naročite po telefonu

Podatki o naročniku

Ime in priimek: _____

Podjetje: _____ Davčna št.: _____

Naslov (ulica, hišna št., pošta): _____

Tel. _____ E-pošta: _____

Podpis _____

Poštnina plačana po pogodbi št. 1512/02

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor

Naročam se na (označite):

☐ CD izdajo, 1 leto (11.500 SIT);

☐ DVD izdajo, 1 leto (14.900 SIT).

Kot darilo želim prejeti (označite):

☐ Igro Combat Flight Simulator

☐ Igro Worms Blast

Naročnino bom plačal-a:

☐ Po prejemu položnice

☐ Po prejemu položnice v dveh mesečnih obrokih

☐ S kreditno kartico:

☐ EUROCARD ☐ AMERICAN EXPRESS ☐ DINERS CLUB

Št: ☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

Velja do: ☐☐☐☐

☐ Označite tukaj, če po e-pošti ne želite biti obveščeni o novostih iz uredništva

Naročnina se bo pričela s prvo naslednjo številko.

Preizkušeno

Oprema/Dodatki/Aplikacije/Orodja Ultimativni testi

ANDREJ POTOČNIK NAJVIŠJI PRI PCF

Biblija se ne moti?

V času, ko pišem tale uvodnik, se začenja dirka prvenstva F1. Odhitim pred televizor ter začnem trpeti komentarje g. Ališčа. Le kdaj bo digitalna TV tudi pri meni, da se bom znebil POP TV in njihovih zajetnih reklam?

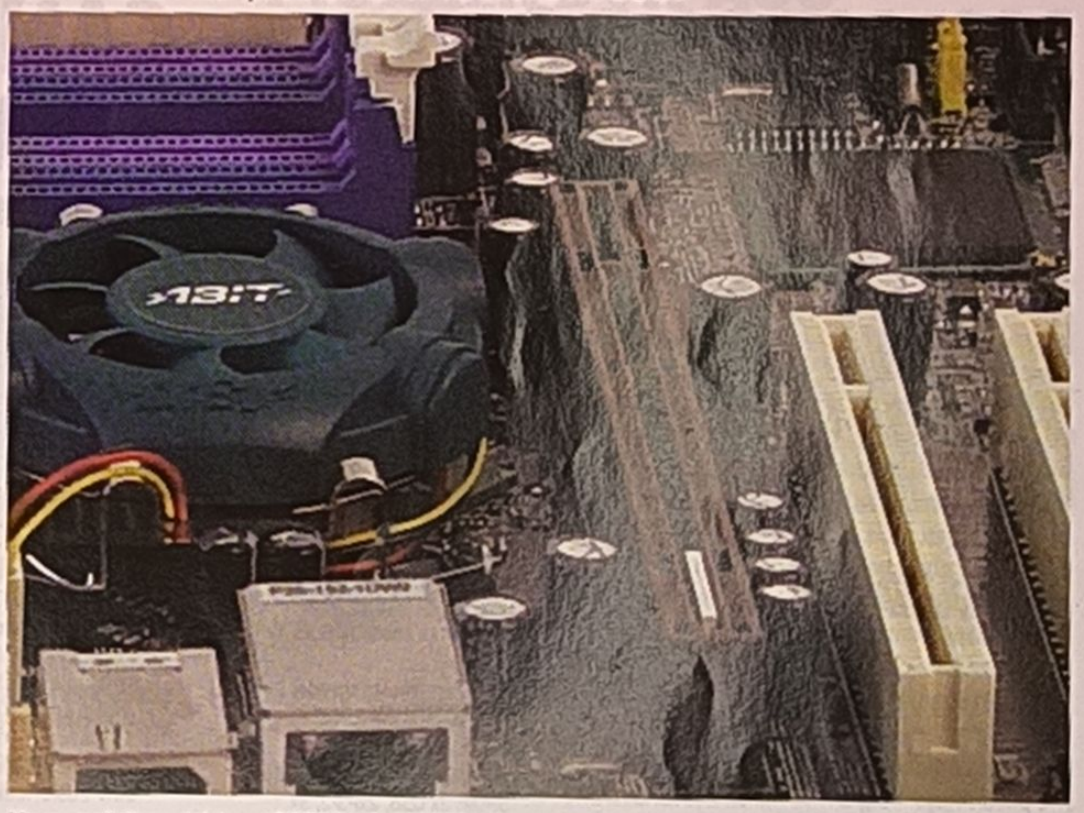
No, razlog za ta uvodnik je dogodek v prvi četrtini dirke (ne, ne mislim na odpadle dele McLarena, ki skopari z vijaki), in sicer izlet enega izmed gledalcev na progo. Označen kot verski blaznež se je do tega trenutka še vedno neznan moški (imenujmo ga N.N.) podal na krajši tek po najdaljši ravnini dirkališča. Po nekaj časa ga je uspel dohiteti varnostnik in ga poriniti v travo. Pa poglejmo, zakaj je označen kot verski blaznež. Na sebi je imel plakate z napisi "Biblija ima vedno prav." To ni nič novega, saj ima Knjiga vedno prav. Poanta je v tem, kako si določene dogodke razlagate. Če uporabimo Biblijo v F1: Ošabnost bo kaznovana. (Schumacher st., znan po svoji ošabnosti, je bil ob tem dogodku najbolj kaznovan). Torej je imel N.N. prav. In zakaj je označen za blazneža? Odločil se je za tek na najdaljši ravnini dirkališča, kjer je preglednost odlična. Oblečen je bil v zeleno-oranžna oblačila, kar je povečalo njegovo vidljivost. Odločil se je za tek nasproti vozečim avtomobilom in ko ga je dohitel varnostnik, niti ni povzročal problemov pri transportiranju čez ograjo.

Če vprašate mene, N.N. ni blazen. Izkoristil je pravico do izražanja mnenja, saj živi v svobodni državi. Mar ne, g. Blair?

potocnik@videotop.si

NOV NABOR TUDI ZA AMD - VIA KT600

Čemu tako hiter preskok iz KT400A na KT600?



Ne, pomnilnik ne deluje pri 300MHz, kot bi lahko iz sedanjih poimenovanj sklepali po imenu. Podpora še naprej ostaja 200MHz pomnilniku. Toda, vse od prihoda nabora čipov nVidia nForce2, sploh pa, odkar je na voljo nForce2 Ultra 400, ki tudi uradno in s polno zanesljivostjo podpira 200MHz komunikacijo med procesorjem in pomnilnikom, je bila VIA, nekoč prva proizvajalka naborov čipov za procesorje AMD, kar nekako potisnjena v ozadje. To je vodilne može pri podjetju VIA močno motilo, še posebej zato, ker njihov osnovni KT400 ni imel tehnološke prednosti na svoji strani, njihov naslednji izdelek, KT400A, pa tudi ni dorasel konkurenci. Zaradi tega so tako pohiteli z izdajo novega nabora, ki bi naj omilil naskok, ki si ga je pridobila nVidia. Bistvo KT600 tako ni v severnem mostu, ki si lasti le nekaj popravkov registrov za hitrejše prenašanje podatkov, temveč v lastnostih, s katerimi se ponaša južni most. Ta ponuja podporo za diske S-ATA in njihovo ureditev v polja RAID 0, 1 ali 0+1. Da, točno to, kar je naredil Intel s svojim ICH5R. VIA pač ni neumna, da se ne bi učila od kralja naborov čipov, kajti integracija krmilnika RAID neposredno v južni most pomeni, da podatki, ki se pretakajo med trdimi diski in osnovno ploščo, ne tečejo preko vodila PCI, ampak preko internega, veliko hitrejšega vodila. Preprosto, učinkovito, poleg tega pa konkurenca tega ne nudi. Zato preskok na KT600.

Kaj še lahko pričakujemo od novega nabora? Ogromnih pospeškov pri izvajanju operacij prav gotovo ne. Tudi logika paralelizacije pomnilnika ni doživela velikih sprememb. AGP je še vedno različice 3.0, saj kartic, ki bi podpirale več kot 8x AGP, pač ni. Če se torej pošteno zazremo v nabor, lahko ugotovimo, da drugih novosti, razen nativne podpore za diske S-ATA, ni. Dolgoročno gledano je težko pravilno napovedati, kaj bo ta nabor prinesel. Negodovanje s strani proizvajalcev s takšnimi vmesnimi izvedenkami se pač ne bo poleglo, ampak celo povečalo. Mnoga podjetja so bila zato precej previdna pri uporabi KT400A, kar se jim sedaj obrestuje, saj nimajo skladišč, polnih plošč s tem naborom, medtem ko je nov nabor že zunaj. nVidia se na drugi strani tiho smeji, saj je bil njihov prehod z nabora nForce2 na nForce2 Ultra mnogo bolj uspešen, čeprav nima nativne podpore za diske S-ATA. Pri nVidii pravijo, da je za S-ATA še čas.

TEHNIČNA PLAT

1. PCF laboratorij
V našem skritem laboratoriju testiramo opremo že od pradavnine in ocenili smo že na desetine izdelkov ter spisali celo vrsto vodičev in pomoči

2. Izbor uredništva
Samo takrat, ko kak kos strojne opreme preseže naša pričakovanja v tehnološki dovršenosti in vrednosti, ki jo dobite za vaš denar, bo dobil to oznako.

3. Dober nakup
Kaj hitro lahko zapravite celo premoženje za nadgradnje. Tukaj spet nastopimo mi, z našim prefinjenim čutom za dobro kupčijo. Ko naletimo na izdelek, ki ponuja veliko za malo denarja, mu dodelimo to oznako.

4. Radi bi slišali vaše mnenje
Našo ekipo sestavljajo računalniški navdušenci, ki pišejo za računalniške navdušence, zato bi radi slišali vaše mnenje.

NAŠ SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neuporabno ali popolnoma zanič
50-69% Nekaj dobrih lastnosti, vendar nič posebnega
70-79% Dobra oprema vendar ne nujen nakup
80-89% Eden najboljših v svojem razredu, toda ne najboljši
90+ Izjemno. Dobitnik nagrade *Izbor uredništva*

IZBOR UREDNIŠTVA PCFormat AVGUST 2003

MSI MEGA PC

185.900 SIT MSI

Ko je na uredništvo prispela škatla z Mega PC-jem, smo bili kar malce skeptični. Mnenja kolegov so bila, da gre še za en dolgočasen mini-PC klon, katerega je potrebno testirati in opisati. In ki so ga namenili meni. Hvala bogu, so živeli v zmotnem prepričanju.

Mega PC si brez sramu zasluži to ime. Že ko pogled pade nanj prvič, opazite, da gre za posebnost. Oblikovno daje videz sodobnega radijskega sprejemnika. Ima velik zaslon, ki se ob vklopu obarva oranžno, nato pa prične igrati radio. Halo? "Nikolaaaaa, a sedaj bomo testirali še radio sprejemnike?!?" kričim po hodniku, ko ugotovim, da ima škatla gumb na katerem piše PC. Pritisnem, v trenutku se ugasne radio in v hipu se zaslišijo znani zvoki zaganjanja računalnika. Pogledam na zadnjo stran, in res je polna priključnih mest, kakršna poznamo vsi lastniki računalnikov.

Priklopim vse potrebne kable, in glej, Windows XP me pozdravljajo. Poigram se malce z računalnikom, nato pa ugotovim, da je MegaPC resnično mega. Kot prvo: celotna zadeva je manjša od vseh do sedaj opisanih mini-PC naprav. Kot drugo, sistem je dobro zasnovan in niti ni prehrupen. Ko pa se naveličate igranja *Rise of Nations*, računalnik ugasnete in lahko poslušate radio. Če pa so vam ljubši CD-ji, polni skladb MP3, jih ne mečite stran, kajti Mega PC jih bo brez težav predvajal. Mega PC pač zna vse.

Ampak to še ni vse. Na TopShopu bi dobili zraven še ekskluzivni komplet neuporabnih gumic za napenjanje paradižnika, MSI pa vam brezplačno podarja še daljinski krmilnik, s polno gumbi in uporabnosti. Obstaja pa ena stvar, katere Mega PC ne zna. Ne zna predvajati radia, medtem ko deluje PC. Ampak, to je že dlakocepljenje.

Andrej Potočnik

→Podrobnosti

Format ohišja Mini PC (plošča mikro ATX)
Mere 20,2 x 32 x 15,1 cm
Hlajenje Zračno
Razširitvena mesta 1x AGP, 1x PCI
Prostor za enote 1x 5,25, 1x 3,5
Priključna mesta spredaj 2x USB, 2x FireWire, SPDIF (optični), mikrofon, slušalke
Priključna mesta zadaj VGA, SPDIF, 2x USB, 2xPS/2, 3x zvočniki, mrežna, serijska vrata
Testni sistem Celeron 2GHz, 256Mb DDR, MSI GF4 MX, pogon DVD
Na spletu www.msi.com.tw
Prodaja E-misija, 01 830 35 30

PCFormatOcena

- Odlična ideja in zasnova za dnevno sobo
- Ni ravno sposoben poganjati najnovejših iger

"Zmečite vse ostalo stran, kupite Mega PC, ostali prostor pa porabite za družabne aktivnosti."

90%

CANON POWERSHOT G5

199.900 SIT Canon

Canon si je že s Powershotom G2 pridobil entuziastično skupnost, ki jo je ohranil tudi ob izidu naslednika G3. Vendar pa jih je konkurenca medtem dohitela in Canon je s predstavitvijo aparata s 5 megapiksli zamudil. Kar pa seveda pomeni, da so lahko spremljali razvoj njihovih modelov in ponudili boljši izdelek. Ali res?

G5 je klasičnega izgleda, s popolnoma enakim ohišjem kot G3, le da je črne barve. Ohišje je kovinsko-plastično, identična oblika z G3 pa pomeni tudi prenos manjše napake predhodnika. Ob pogledu skozi optično kukalo leča namreč znova zakriva spodnji del slike. Aparat lepo leži v roki in med fotografiranjem daje profesionalni občutek, vendar zaradi tega ni najbolj primeren za brezskrbno počitniško fotografiranje – vsekakor ga ne boste mogli nositi namesto nakita.

LCD zaslonček je kakovosten in svetel in ga je mogoče obrniti za do 270 stopinj, vendar zaradi plastičnosti ne daje občutka varnosti. Kar zadeva funkcije, boste ob številnih nastavitvah digitalni navdušenci poskakovali od veselja – G5 ponuja vse možnosti, ki jih boste želeli in najbrž še kakšno več. 4x optični zoom je kakovosten, vendar je v tem razredu že standard.

Pri kakovosti fotografij se G5 obnese tako, kot bi od aparata v tem razredu pričakovali. Prinaša vrhunsko ločljivost, dobro osvetlitev in odlične barve, tudi v samodejnem načinu. Če želite od fotografiranja več, vedite, da lahko aparat nadgradite s številnimi Canonovimi dodatki. Sicer smo pri fotografiranju pri nastavitvah ISO nad 50 naleteli na nekoliko višjo stopnjo šuma, kot pri tekmecih, vendar je dejstvo, da gre za odličen aparat, ki bo zadovoljil vsakega uporabnika. Vprašanje je le, ali 5 megapikslov resnično potrebujete.

Nikola Janković

→Podrobnosti

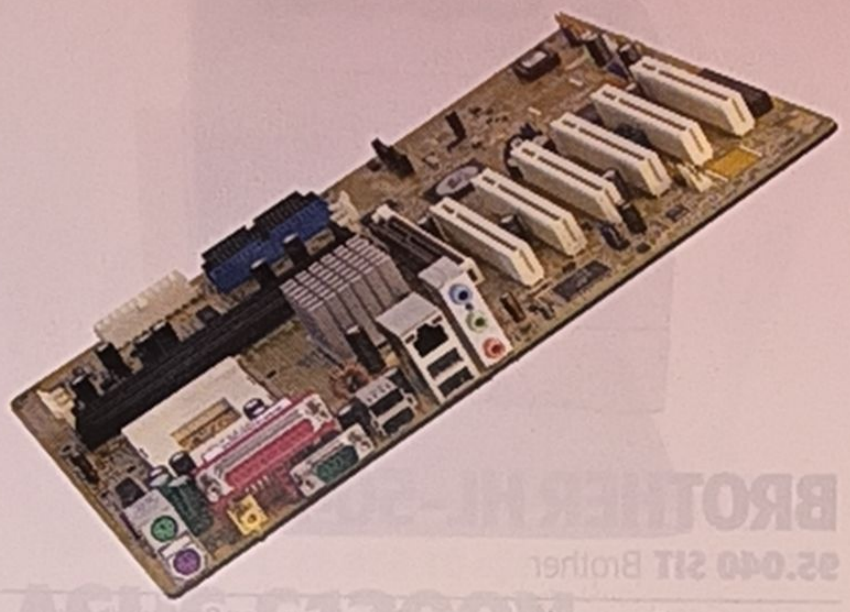
Ločljivost 5,0 megapikslov (2.592 x 1.944)
Baterija Litij-ionska
Zoom 4x optični
Priložena kartica 32Mb CompactFlash I
LCD zaslon 1,8-palčni
Občutljivost ISO50 – 400
Filmski način 320 x 240, 15 slik v sekundi, največ 3 min (z zvokom)
Dimenzije 121 x 74 x 70mm
Teža 481 g
Na spletu www.canon.com
Prodaja Avtera, 01 585 34 11

PCFormatOcena

- Odlična ločljivost, morje nastavitev
- Večji šum pri ISO nad 50

"Canon z G5 ne bo razočaral privržencev, vendar je jasno, da so ga tekmeci dohiteli."

86%



ASUS A7V600

28.900 SIT Asus

Asus A7V600 je prva izmed plošč, ki je prišla na test opremljena z naborom čipov VIA KT600. V uvodni novici v Preizkušeno (stran 51) ste lahko prebrali, čemu prihod tega nabora, sedaj pa poglejmo, kako plošča sploh izgleda.

Na prvi pogled daje videz precej klasičnega Asusovega izdelka, saj Asus ne daje veliko na barvo plošče. Položaji raznih delov so izvrstno zamišljeni, saj je montaža in uporaba plošče izjemno preprosta. Priklopno mesto napajanja je izjemno dobro postavljeno, prav tako ne bo problemov pri diskih S-ATA. Zanimivo je, da plošča ne uporablja dodatnega 12V napajanja, kakršnega poznamo iz sveta Intelov ter dražjih plošč za AMD-je. Severni most si ne lasti ventilatorja, ampak mu je za hlajenje namenjeno veliko hladilno rebro. Razširitvena mesta za pomnilnik so tri, plošča pa podpira največ 3Gb pomnilnika. Seveda, pomembna je tudi podpora procesorjem in če si želite novega AMD-ja 3200+, boste potrebovali takšno osnovno ploščo, saj tudi uradno podpira procesorje, ki delujejo pri 200MHz. Od ostalih zanimivosti lahko naštejemo kar šest rež PCI, na dnu plošče pa še nenavadno podnožje, namenjeno Asusovem vgradnem kompletu za brezžično komuniciranje po standardu Wi-Fi. Ostale lastnosti so več ali manj standardne, od šest-kanalne zvočne kartice, preko množice priključnih mest do gigabitne mrežne kartice.

Pri kontroli naprav se je Asus poslužil Awardovega BIOS-a, kar pomeni dobro znano sherno nastavitev, ki nikoli ne razočarajo. Nastavljate lahko še tako majhne podrobnosti, kar je velika prednost za tiste, ki želijo iz plošče iztisniti največ. Komplet zaokrožajo odlična navodila, ki bodo uporabo in vzdrževanje približala pravzaprav vsakomur.

Andrej Potočnik

→Podrobnosti

Nabor čipov VIA KT600
Podprti procesorji AMD XP do 3200+
Tip pomnilnika DDR 200/266/333/400
Količina pomnilnika 3Gb
Razširitvena mesta 1x AGP 8x, 6x PCI, 4x USB 2.0, 1x serijska vrata, 1x tiskalniška vrata
Integrirano Zvočna kartica, mrežna 10/100/1000
Na spletu www.asus.com
Prodaja PowerPlus, (01) 511 27 27

PCFormatOcena

Dobra plošča, polna novosti, ugodna cena

Lahko bi iztisnili več iz severnega mosta

"VIA s KT600 uspešno vrača udarec, v rokah pa drži A7V600."

86%

PIONEER DVR-A06

69.240 SIT Pioneer **JAE 01 5896 226**

Bistvena lastnost pogona A06 je podpora obema standardoma, ki se trenutno bojujeta za oblast: DVD-R(W) in DVD+R(W). Normalno zapisovanje medijev DVD-R ali +R poteka s štirikratno hitrostjo, zapisovanje DVD-RW z dvakratno in DVD+RW s skoraj 2,5-kratno hitrostjo. Seveda pogon ponuja tudi snemanje navadnih CD-jev, te pa boste polnili z največ šestnajstkratno hitrostjo. Količina vgrajenega medpomnilnika znaša 2Mb, seveda pa pogon uporablja tehnologijo za preprečevanje napak pri zapisovanju, imenovano BurnProof. V škatli zraven dobimo dva prazna medija ter Pinnaclova programa *Instant CD/DVD* ter *Studio 8 SE*.

PCF

PCFormatOcena

Podpora obema standardoma, cena

Lahko bi bil za odtenek tišji

"Če kupujete snemalnik DVD, je DVR-A06 več kot solidna izbira."

86%

HP PSC 2175 ALL-IN-ONE

67.800 SIT Hewlett-Packard

Večfunkcijske naprave postajajo vedno popularnejši izdelki, tako za domačo, kot tudi za poslovno rabo. Do sedaj smo si jih ogledali že kar nekaj, a niti ena med njimi na nas ni pustila tako dobrega vtisa kot PSC 2175.

Kot vsaka večfunkcijska naprava, je tudi ta kombinacija skenerja in tiskalnika (ta je barvni brizgalni) in lahko torej služi tudi kot fotokopirni stroj in telefaks. Kar jo pa loči od velike večine tovrstnih naprav pa je po eni strani kvaliteta komponent, po drugi pa dodatne možnosti. Večfunkcijske naprave sicer po večini omogočajo kopiranje brez intervencije računalnika, PSC 2175 pa brez vklopa računalnika omogoča tudi tiskanje fotografij neposredno s pomnilniških kartic, saj ima vgrajen čitalec pomnilniških kartic. Slednji prepoznava kartice Compact Flash tip I in II, SmartMedia, Memory Stick ter Secure Digital/MultiMedia Card.

Tiskalniški del naprave, ki zmore tiskati do ločljivosti 1.200 x 1.200, sicer ne spada med najhitrejše (pri 5% pokritosti in v načinu draft je natisnil 12 strani v minuti), je pa kvaliteta natisnjenega besedila odlična. Pri barvnem tisku se ne obnese tako briljantno, a so fotografije, natisnjene na primernem papirju, vseeno zadovoljive kvalitete. Vsi, ki potrebujete resnično zmogljiv foto tiskalnik pa se tako ali tako ne boste odločali za večfunkcijske naprave. Toliko bolj pa navduši skener, ki zmore skeniranje do ločljivosti 1.200 x 2.400 z 48-bitno barvno globino, HP-jeva odlična programska oprema pa to opravilo še dodatno poenostavi. Dodatna prednost PSC 2175 pa je tudi njena velikost, saj spada med manjše tovrstne naprave, tako da ne bo zavzela veliko prostora na delovni mizi.

Barbara Banovič

→Podrobnosti

Vključuje Tiskalnik, skener, fotokopirna naprava
Najvišja ločljivost tiskanja 1.200 x 1.200
Najvišja ločljivost skeniranja 1.200 x 2.400
Hitrost tiskanja Črno-belo: deklarirano do 18 str/min, na testu 12 str/min; barvno: deklarirano do 13 str/min, na testu 10 str/min
Hitrost skeniranja Besedilo z vključeno programsko opremo OCR: 35s, barvna fotografija 10 x 15cm: 27s
Podprte pomnilniške kartice CompactFlash, SmartMedia, Memory Stick, Secure Digital in MultiMedia
Priklop USB
Podajalnik 100 listov
Na spletu www.hp.com
Prodaja kopa, 02 889 97 00

PCFormatOcena

Kombinacija odličnih naprav, čitalec kartic

Drag potrošni material, povprečen barvni tisk

"Odlična večfunkcijska naprava, vendar še vedno ne dosega posameznih izdelkov."

84%

BROTHER HL-5040

95.040 SIT Brother

Brother nas je kar pogosto razveseljeval s solidnimi tiskalniki za rabo v manjših podjetjih in model HL-5040 ni izjema. Ker pri Brotherju očitno nimajo oblikovalske žilice, je tudi ta tiskalnik rahlo neugledne, škatlaste oblike, a pomembneje je, kako opravi svoje delo. Na hitrostnem testu mu je uspelo natisniti povprečno 13,7 strani besedila v minuti, pri tisku grafike pa 12 strani v minuti. Težava je v tem, da z rezultati nismo bili ravno zadovoljni. Sicer pa laserski tiskalnik tisku grafike niti ni namenjen.

Največja prednost Brotherjevih tiskalnikov pa je v ceni potrošnega materiala, saj tonerje za do 6.500 strani kupite posebej, razvijalno enoto pa po 20.000 natisnjenih straneh. **PCF**

PCFormatOcena

Poceni potrošni material, ugodna cena

Ni najhitrejši, tisk grafike ni najboljši

"Tiskalnik za manjše pisarne, ki po ničemer ne izstopa."

69%

→Podrobnosti

Medij DVD-R ali DVD-RAM
Povezava USB 2.0 (ali 1.1)
LCD zaslon 3,5-palčni
Kapaciteta DVD-RAM 36 minut (super-kakovostni način), 60 minut (ločljivost 704 x 576), 120 minut (352 x 576)
Kapaciteta DVD-R 30 minut (704 x 576), 60 minut (352 x 576)
Optični zoom 12x
Na spletu www.hitachidigitalmedia.com

HITACHI DZMV-270

495.000 SIT Hitachi **Lukvel 00385 1 457 21 65**

Analogne kasete so mrtve, očitno pa tudi MiniDV dobiva naslednika – vedno več je kamer, ki snemajo neposredno na DVD. DZMV-270 uporablja 8cm diske DVD-RAM ali DVD-R; slednje lahko nato vstavite v predvajalnik DVD za takojšen ogled. Sicer bodo bralci *PCF* posnetke raje najprej obdelali na PC-ju, tako da se ta prednost takojšnjega gledanja (za katero plačate višjo ceno) izgubi, vendar pa je treba povedati, da je kamera preprosta za uporabo, ima kakovosten LCD zaslon in ustvarja kakovostne posnetke. Sicer bi pa raje videli uporabo klasičnih medijev DVD-R in glede na robustnost kamere, proizvajalec prostorskih težav najbrž ne bi imel. **PCF**

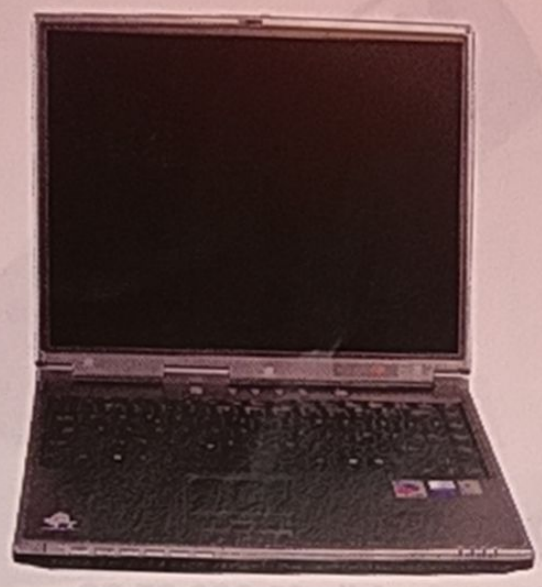
PCFormatOcena

Preprost prehod na digitalno

Težja, kot smo pričakovali

"Če posnetkov na PC-ju ne obdelujete, lahko nakup priporočimo."

78%



ASUS S1300N

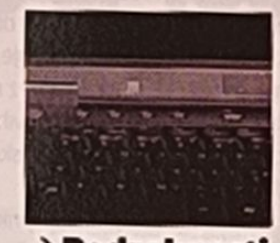
331.200 SIT Asus

Pred kratkim smo vam med testi strojne opreme predstavili NEC-ovo Verso FS800, ki je bila ultra prenosne narave, a tudi ultra draga. Ta mesec pa vam predstavljamo Asusov odgovor na NEC-ovo ponudbo, in sicer notesnik S1300N, zgrajen na Intelovi tehnologiji Centrino. Ker smo vam to tehnologijo že predstavili, vam je najbrž jasno, da je dotični Asus neprimerno zmogljivejši od omenjene Verse. Z 1,3GHz Centrino procesorjem se lahko po procesorski moči kosa s katerim koli notesnikom, v katerega prsih bije klasični procesor Pentium 4, pa četudi z višjo nazivno hitrostjo.

Asus s tem modelom cilja predvsem na uporabnike, ki potrebujejo notesnik predvsem zaradi njegove prenosljivosti. Z baterijo namreč ne preseže teže dveh kilogramov. Če k temu prištejemo še zavidanja vreden čas avtonomije notesnika, ki znaša, če ste bolj varčne sorte, celo več kot je deklarirano (omagal je po nekaj več kot petih urah), filme pa nam je dovolil gledati cele štiri ure.

Je pa res, da ima ultra-prenosnost svojo ceno. Z grafične plati S1300N ni najbolj navdušil, saj integriran Intelov grafični čip ni ravno čudež tehnike. Je pa res, da notesnik igričarjem ni namenjen, saj ima za kaj takega tudi odlično premajhen zaslon. Je pa zato delo z njim precej udobno, saj smo se tipkovnici, kljub malce manjšim tipkam, hitro navadili, posebej pa moramo pohvaliti sledno ploščico, ki je najboljša, kar smo jih imeli čast videti na notesnikih – se zelo natančno odziva, na njen račun pa ne boste po pomoti iskali kazalca miške na napačnem koncu. Zelo zanimiva je tudi cena, ki prinaša novo tehnologijo Centrino v doseg vsakega kupca notesnika. Žal pri Asusu niso dodali video izhoda, ki bi omogočil predvajanje filmov na TV sprejemniku.

Barbara Banovič



→Podrobnosti

Procesor 1,3GHz Intel Pentium s Centrino
Pomnilnik 256Mb
Grafika Intel 855GM (Intel Extreme Graphics)
Zvočna kartica Realtekov čip, združljiv z AC-97
Trdi disk 30Gb
Zaslon 13,3-palčni XGA, ločljivost do 1.024 x 768
Razširitvena mesta 3x USB 2.0, FireWire, 10/100 mrežna kartica, modem V.92, IrDA, 802.11b, PC Card tip II
Čas avtonomije Deklariran 4,8 ure, na testu pod polno obremenitvijo 4 ure
Programska oprema Windows XP Home, *PC Cillin*, *Nero Burning Rom 5*
Dimenzije 296 x 240 x 26mm
Teža 1,9kg
Dodatno Torbica, USB miška, zunanja enota DVD/CD-RW
Na spletu www.asus.com
Prodaja JAE d.o.o., 01 589 62 00

PCFormatOcena

Lahek, majhen, odlična sledna ploščica, ugodna cena

Grafično šibek, nima video izhoda

"Asusu je uspel pohod na trg ultra prenosnih notesnikov."

85%

→Podrobnosti

Svetilnost 1.500 ANSI
Kontrast 400:1
Teža 2,9kg
Dimenzije 9 x 31 x 25cm
Dolžina trajanja žarnice 2.000 ur
Na spletu www.nec.com

NEC VT460

403.050 SIT NEC **PowerPlus 01 511 27 27**

Ko smo nekateri v uredništvu pred leti načrtovali naslednjo nadgradnjo, smo predvidevali, da bodo cene projektorjev pričele padati in da bodo ti pričeli zamenjevati TV sprejemnike. To se ni zgodilo, zato pa se je dvignila kakovost projektorjev. VT460 tako sedaj že v nižjem cenovnem razredu ponuja odlično sliko in osvetljenost, ki vam bo omogočila izvajati predstavitve v večini primerov tudi ob prižganih lučeh. Projektor je preprost za uporabo, ob teži 2,9kg ultra prenosen (v kompletu dobite tudi torbo), podpira pa tudi ekonomični način, v katerem je že tako tih projektor še tišji, delovanje žarnice pa se ljub ne veliko slabšim zmogljivostim podaljša za kar 50%.

PCF

PCFormatOcena

Svetla in ostra slika, preprost za uporabo

Cene kar nočejo past

"Eden bolj kakovostnih v tem razredu, ampak ali ga res potrebujete?"

79%

CHIEFTEC DG-01B

15.720 SIT Chieftec **Mlacom 01 500 87 75**

Če si želite dobrega ohišja, mirno posezite po Chieftecovih modelih. Pričujoči Dragon ni izjema. Gre za ohišje midi-tower, dimenzij 440 x 180 x 460mm, ki ima tri 5,25-palčne reže, dve 3,5-palčni reži in 3,5-palčno kletko za diske, v katero lahko namestite dva diska. Tudi to ohišje ima replikator vrat na sprednji strani, replicirana so pa dvoja vrata USB in ena FireWire.

Kljub temu, da gre za relativno majhno ohišje, pa je to dovolj prostorno za udobno nameščanje komponent, dodatna ležišča za 80mm ventilatorje pa zagotavljajo primerno kroženje zraka po njem. Ker prihaja ohišje brez napajalnika, le-tega prištejte k ceni, ki pa, roko na srce, le ni previsoka.

PCF

PCFormatOcena

Prostorno, replikator vrat

Ni napajalnika

"Pri Chieftecu očitno ne znajo izdelati slabega ohišja."

81%

ACER TRAVELMATE 800LCI

491.460 SIT Acer

TravelMate 800LCi je v svojem cenovnem razredu eden bolj impresivnih notesnikov, kar smo jih imeli priložnost testirati. Gre za notesnik, zgrajen na Intelovi tehnologiji Centrino, kar v prvi vrsti pomeni, da ima zmogljiv procesor, dolgo dobo avtonomije in da se lahko, poleg klasične mrežne kartice in modema, pohvali še z vgrajeno mrežno kartico za brezžično povezavo in vmesnikom za Bluetooth. Če k temu dodamo še 40Gb trdi disk, 512Mb sistemskega pomnilnika in grafični čip ATI Mobility Radeon 9000 s 64Mb pomnilnika, je jasno, da gre za solidno delovno postajo, ki lahko brez težav zamenja marsikateri namizni računalnik. 15-palčni TFT zaslon, ki podpira ločljivosti do 1400 x 1050, je odlično osvetljen in primerno odziven, da je notesnik primeren tudi za igranje računalniških iger ali ogled kakšnega filma, saj mu ne manjka niti kombinirana enota DVD/CD-RW.

Delo z notesnikom je izjemno udobno, saj je tipkovnica odlično vpeta, tipke pa voljne in ravno prav občutljive. Sledna ploščica je dobro odzivna, pod njo pa sta klasična gumba, ki nadomeščata levi in desni gumb na miški ter štirismerni gumb, ki deluje kot večsmerni kolešček. TravelMate 800LCi nima nikakršnih težav niti na področju razširitev, saj ima kar štiri vrata USB 2.0, vrata FireWire, razširitveno mesto za kartice PC Card tip II in pretvornik za čitalec pomnilniških kartic, ki zna prebrati kartice MultiMediaCard, Secure Digital, SmartMedia in Memory Stick.

TravelMate 800LCi je za to ceno idealna prenosna delovna postaja, ki se bo rada povezala s katero koli drugo napravo. V bistvu so neimpresivni in nerodno postavljeni zvočniki edino, kar mu zamerimo, kdo pa bi si začelel tudi močnejši procesor.

Barbara Banovič

→Podrobnosti

Procesor 1,3GHz Intel Pentium-M s tehnologijo Centrino
Pomnilnik 512Mb, razširljv do 1Gb
Grafična kartica ATI Mobility Radeo 9000 s 64Mb RAM
Zvočna kartica Realtekov čip, združljiv s kodekom AC-97
Trdi disk 40Gb
Zaslon 15-palčni SXGA, podprta ločljivost do 1400 x 1050
Razširitvena mesta 4x USB 2.0, FireWire, 10/100 mrežna kartica, modem V.92, FIR (Fast Infrared), 802.11b, Bluetooth, čitalec kartic PCMICIA, PC Card tip II
Čas avtonomije Deklariran 5,5 ure, na testu pod polno obremenitvijo 4,5 ure
Programska oprema Windows XP Pro
Dimenzije 330 x 272 x 29,5mm
Teža 2,69kg
Na spletu www.acer.com
Prodaja TrendNet, 01 586 30 33

PCFormatOcena

Oblikovanje, povezljivost in predvsem cena

Zvočniki so bolj dekorativni

"Acer se je s to serijo notesnikov izkazal, saj je ta model vreden vsakega tolarja."

89%

ATI REMOTE WONDER

6.600 SIT ATi **E-misija 01 830 35 30**

ATi Remote Wonder je namenjen krmiljenju računalnika. Na njem se bohoti kar 42 gumbov in večsmerni gumb, s katerim vodite kazalec miške. Poleg gumbov, ki jih najdete na običajnem krmilniku, torej za predvajanje, ustavljanje, previjanje in upravljanje z meniji, je na njem še šest programirljivih gumbov, katerim s pomočjo programske opreme določite funkcije.

Sprejemnik signala se priklopi v prosta vrata USB, s krmilnikom pa komunicira preko radijskih valov.

Uporabniki strojne opreme, ki je ni izdelal ATi, pa kar brez strahu – sam krmilnik nima nikakršne zveze s samo strojno opremo, in dobro deluje na vseh konfiguracijah.

PCF

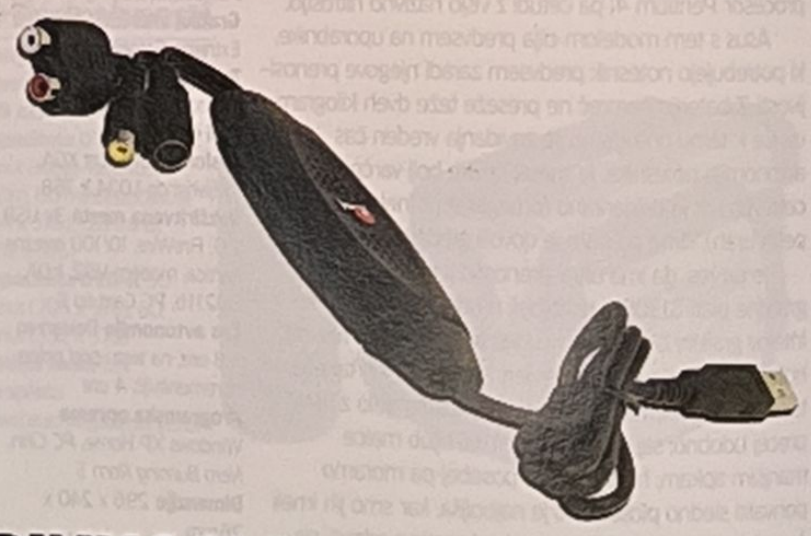
PCFormatOcena

Deluje neodvisno od konfiguracije sistema

Potrebujete novejše gonilnike

"Izdelek za prave lenuhe – zaradi računalnika ni treba več vstajati."

85%



PINNACLE LINX LE

16.500 SIT Pinnacle **PowerPlus 01 511 27 27**

Prenos videa na PC je preprosta zadeva – Mini DV kamkorder preprosto priklopite na PC preko priključka FireWire. Težava nastane, ko želite prenesti analogni material (z videorekorderja, recimo). Linx poskuša to težavo rešiti – gre za USB pretvornik, preko katerega na PC povežete analogni izvor slike (z RCA ali S-Video kabli), nato pa ga obdelate v priloženem *Studio 8.1 LE*, v katerem približno polovica funkcij celotnega *Studia 8.1* ne deluje. Vendar to ni edina slaba novica – zajem videa je omejen na velikost 384 x 288, kar je približno le četrtina celotnega zaslona. Če želite celozaslonski video, boste morali poseči po čem dražjem.

PCF

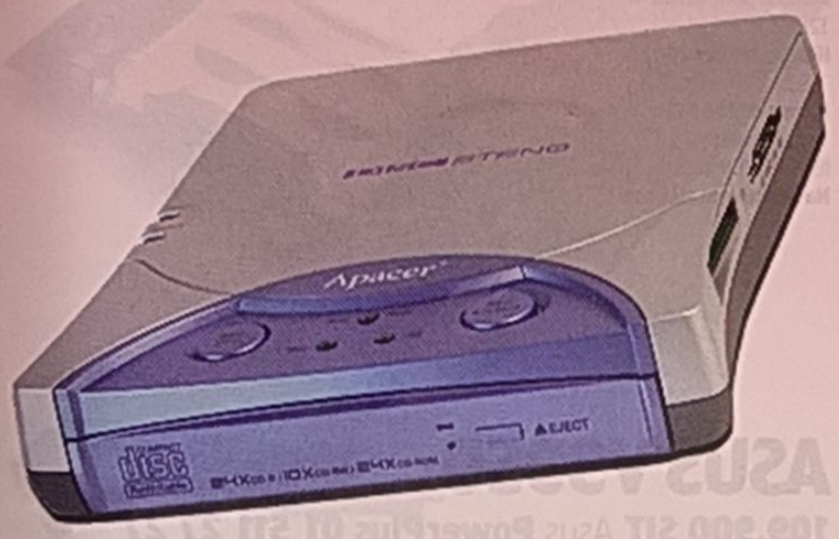
PCFormatOcena

Poceni način starih posnetkov...

... ki pa je le preveč omejen

"Zaradi omejitev primeren zgolj kot igračka za začetnike."

67%



APACER STENO CP100

80.280 SIT JOBO

Navdušeni digitalni fotografi s(m)o končno dobili idealno rešitev za reševanje prostorske stiske. Apacer Disc Steno CP100 je prenosni zapisovalnik CD-jev, ki zna podatke s pomnilniških kartic zapisovati neposredno na CD. To samo po sebi ne bi bilo nič novega, če CP100 tega ne bi znal početi kar brez računalnika. Le vstavite pomnilniško kartico, pritisnete na gumb in zadeva se prične snemati na CD. Ko indikatorska lučka preneha utripati, je zapisovanje končano. Ker naprava nima nikakršnega zaslona, boste morali pač spremljati količino posnetih podatkov.

CP100 zna brati podatke s šestih vrst pomnilniških kartic (CompactFlash tip I in II, SmartMedia, IBM MicroDrive, Memory Stick, SD in MMC), s posebnim pretvornikom pa lahko uporabljate tudi kartice xD. Ker ima večina kartic manjšo kapaciteto, kot jo ima povprečen CD, snemanja ni potrebno vsakič zaključiti, temveč lahko posnamete CD z dosnemavanjem. Priložena baterija bo snemalnik držala pri življenju približno 60 minut, tako da se lahko s Stenom v družbi nadejate celodnevnega izleta s slikanjem. Podatke s polne 128Mb kartice CF je, čisto v skladu z deklariranimi vrednostmi, posnel v dveh minutah.

CP100 pa je mogoče uporabiti tudi kot klasičen zunanji zapisovalnik, saj ga s PC-jem (ali Macom, če že želite) povežete preko vrat USB 2.0 in tako dobite klasičen zapisovalnik s čitalcem pomnilniških kartic. WinXP je napravo prepoznal brez nameščanja gonilnikov, in sicer kot tri ločene USB naprave – zapisovalnik in dva izmenljiva diska (za vsako režo enega).

Cena CP100 sicer ni ravno najnižja, a pomislite, da s to napravo pridobite zapisovalnik CD-jev, čitalec pomnilniških kartic in prenosno skladišče podatkov v pravem pomenu besede.

Barbara Banovič

→Podrobnosti

Hitrost zapisovanja 24x
Podprte kartice CompactFlash tip I in II, SmartMedia, IBM MicroDrive, Memory Stick, SD in MMC
Čas avtonomije 60 minut
Priklop USB 2.0 (združljiv z 1.1)
Dimenzije 184 x 157 x 33mm
Teža 693g z baterijo
Dodatno Torbica, Nero Burning Rom
Na spletu www.jobodigital.com
Prodaja Power Plus, 01 511 27 27

PCFormatOcena

- Prenosni zapisovalnik in čitalec kartic v enem
- Ni LCD zaslona, precej visoka cena

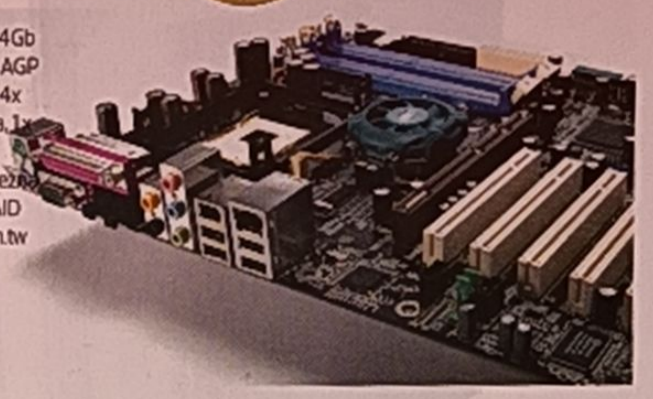
"Trg večfunkcijskih naprav je bogatejši za uporabno zadevo."

78%

→Podrobnosti

Nabor čipov Intel 875P
Podprti procesorji 478 Pentium4 in Celeron
Pomnilnik DDR 200/266/333/400, do 4Gb
Razširitvena mesta 1x AGP 8x, 5x PCI, 4x USB 2.0, 4x FireWire, 1x serijska vrata, 1x tiskalniška vrata, RJ-45
Integrirano Zvočna, mrežna 10/100/1000, S-ATA RAID
Na spletu www.abit.com.tw

IZBOR UREDNIŠTVA PCFormat AVGUST 2003



ABIT IC7-G

58.900 SIT Abit **Sunrise 01 524 02 91**

Abit si seveda ni mogel privoščiti, da bi se nov nabor prodajal brez njegove prisotnosti. Model IC7-G je takoj navdušil. Zgrajen je okoli najnovejšega nabora 875P, kar pomeni podporo 200MHz pogovoru med procesorjem, naborom in pomnilnikom. Zanimivo, da so se pri Abitu odločili namestiti ventilator na severni most, ki zagotavlja nemoteno delovanje in navijanje. Oznaka G pa pomeni, da je ta različica poleg standardnih lastnosti kot so krmilnik S-ATA in šest-kanalna zvočna kartica, opremljena tudi z Intelovo gigabitno mrežno kartico, povezano preko vodila CSA. Skupek vsega daje resnično dobro ploščo, ki jo priporočamo vsakomur, ki ta hip nadgrajuje računalnik.

PCF

PCFormatOcena

- Hitra, stabilna, veliko prostora za navijanje
- Lahko bi imela prikazovalnik izsajanja BIOS-a

"Mirne duše lahko rečemo, da je ta plošča odličen nakup."

91%

DIGIMAX V4

95.000 SIT Samsung

Tako nam je bil všeč, da smo ga vzeli s seboj na dopust. Oprosti Samsung, ampak naša zatreskanost ni trajala predolgo. Torej, zelo lep, polovico velikosti klasičnih fotoaparatov in še vedno štirje megapiksli – sploh ni slabo. Seveda ga povprečni 3x optični zoom (z dodanim ogabnim 4x digitalnim) in pomanjkanje možnosti za nadgradnjo leč za vedno obsodi na življenje v sedmem krogu pekla – amatersko uporabo. Kakovost fotografije je ternu primerna – jasne in precej natančne fotografije, vendar fotoaparat ni tako dober pri reprodukciji barv. Kljub ternu pa ostaja ena boljših rešitev za kakovostne slike pri še vedno žepni velikosti ohišja.

PCF

PCFormatOcena

- Štirje megapiksli, majhen
- Samo za navdušene amaterje

"Dober, majhen, majhen, dober, fotoaparat. Konec."

81%

XASER III

66.000 SIT Thermaltake

V prejšnji številki smo vam prinesli opis Casetekovega ohišja CS-1019, tokrat smo pa dobili v test (in obilno slinjenje) Thermaltakovo predelavo tega istega ohišja. Pri Thermaltaku že nekaj časa predelujejo ohišja in vanje vgrajujejo najrazličnejše ventilatorje in indikatorje ter jih tudi vizualno predelajo. Do sedaj so tako za popularne Xaserje uporabljali Chieftecova ohišja midi-tower, za tretjo inkarnacijo pa so se končno odločili uporabiti ohišje big-tower, in sicer že omenjen Casetekov model. Ne gre torej za izdelek, s katerim boste prihranili prostor na/ob mizi – prej nasprotno.

Casetekovo ohišje je že samo po sebi polno zanimivih oblikovnih drobnarij, zaradi katerih je nekaj posebnega. Najprej je tu seveda replikator vrat, kjer so dvoja vrata USB, ena vrata FireWire ter priklop za slušalke in mikrofon, nameščen pa je na vrh ohišja, kar je za uporabnike, ki imajo računalnik pod mizo, malce nerodna rešitev. Druga zanimivost je kletka za diske, ki je obrnjena za 90 stopinj, zaradi česar je vgradnja še toliko bolj enostavna. Navdušenci nad navijanjem pa boste posebej veseli dodatne stranske plošče, na katero sta pri Xaserju III nameščena kar dva 80mm tiha ventilatorja. Dva ventilatorja sta nameščena še na zadnjo stranico ohišja, pa tudi vsaka od obeh kletk za diske se lahko pohvali z lastnim ventilatorjem. Kljub temu, da so ventilatorji resnično tihi, pa jih je konec koncev le malce preveč in tisti, ki jih ne potrebujete, jih boste verjetno kar nekaj odstranili.

Sprednji del Xaserja III pa poleg posebej oblikovanih vratc krasi še indikator temperature v sistemu, na katerem so gumbi za uravnavanje hitrosti štirih ventilatorjev (Thermaltakov Hardcano).

Barbara Banovič

→Podrobnosti

Zasnova Casetek CS-1019
Ventilatorji 6 x 80mm
Dimenzije 53 x 20,57 x 52cm
Dodatno Hardcano indikator temperature, replikator vrat
Na spletu www.thermaltake.com
Prodaja Mlacom, 01 500 87 75

PCFormatOcena

Odlično oblikovanje, dodatni ventilatorji

Cena je vrtoglavo visoka

"S tem ohišjem boste največja zvezda LAN zabav, če si ga seveda lahko privoščite."

73%

→Podrobnosti

Procesor Geforce FX 5900
Hitrost jedra 400Mhz
Količina pomnilnika 128Mb, 400 MHz
Hitrost *3DMark2001* 15932
Hitrost *UT2003* 174,5
Testni sistem P4 2.67, 1845PE, 512Mb DDR
Na spletu www.asus.com

ASUS V9950

109.900 SIT Asus **PowerPlus 01 511 27 27**

Potem, ko smo prejšnji mesec preizkusili referenčni model, je tukaj še prva prodajna GeForce FX 5900 kartica. Kot vam je znano, se je nVidia z novim modelom znebila ventilatorske turbine ter uporabili navaden DDR pomnilnik s podvojenim naslavljanjem na 256 bitov. Končni rezultat predelav pokaže, da je Geforce FX 5900 prekaša Radeona 9800 v večini testov.

Asus je model V9950 opremil s 128Mb pomnilnika ter izjemnim hladilnim sistemom. Kot pri V9560, tudi tu najdemo napreden ventilator, ki povzroča izredno malo hrupa, kartica pa ima en klasičen izhod VGA in en DVI, vmes pa počiva še izhod za priklop televizorja.

PCF

PCFormatOcena

Hitra, dodelana, mnogo iger

Mogoče rabim evropsko plačo?

"Če posedujete V9950, se lahko mirne duše hvalite."

89%

PREDATOR CD-RW

39.900 SIT Iomega **Power Plus 01 511 27 27**

Iomegin zunanji zapisovalnik Predator CD-RW zmore zapisovati medije CD-R s 40x hitrostjo, CD-RW z 12x hitrostjo, bere pa jih s 40x hitrostjo. Če seveda posedujete vrata USB 2.0. Če imate starejši računalnik z vrati USB 1.1, ta hitrost strmo pade (4x).

Pri Iomegi so končno uspeli uvideti, da tudi zunanji videz šteje pri nakupu. Izdelali so pogon, ki je tako lep na pogled, kot je tudi funkcionalen. Sicer so dostopni časi v primerjavi z enako zmogljivim Plextorjevim zunanjim zapisovalnikom malenkost višji (92,2ms za CD z mešanimi podatki), a še vedno v mejah deklariranih vrednosti. Iomegin plenilec je brez težav konzumiral CD-je različnih proizvajalcev.

PCF

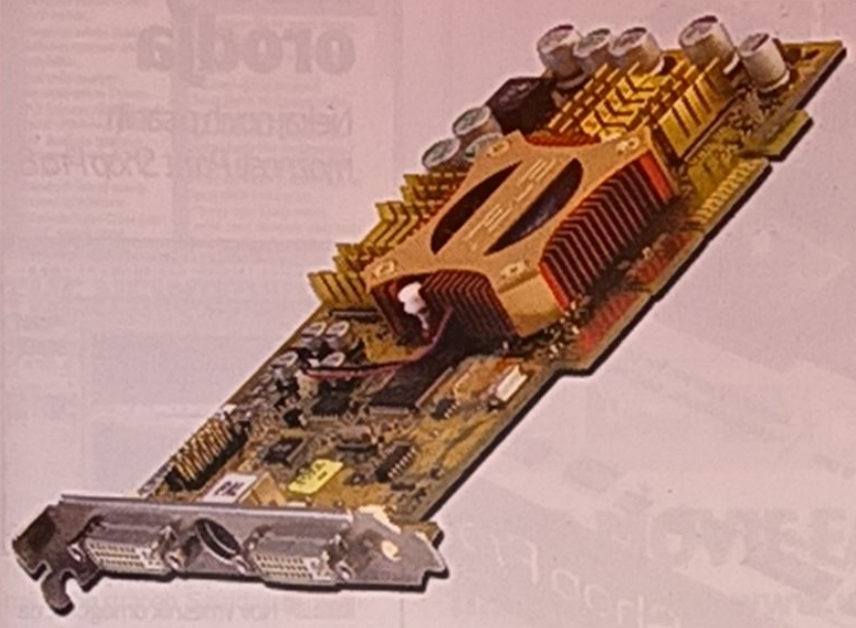
PCFormatOcena

Oblikovanje, funkcionalnost

Lahko bi bil tišji

"Zanimivo oblikovan, vendar ga nič ne loči od konkurence."

75%



ASUS V9560 VIDEO SUITE

59.900 SIT Asus

Brez GeForcev pač ne gre. Tokrat smo testirali Asusovo kartico, ki naj bi pritegnila video amaterje in domače obdelovalce videa. V9560 Video Suite je grafična kartica, katere jedro je Nvidiin procesor Geforce FX 5600. Ker je serija FX5600 namenjena sredini trga, ki želi veliko za svoj denar, a slednjega nima na pretek, bo kartica brez težav poganjala tudi vse najnovejše igre, omogoča pa tudi igranje DirectX 9 naslovov.

Opremljena je s 128Mb pomnilnika, Asus pa se je potrudil in odlično obdelal hlajenje kartice. Tako na primer ob podrobnem pregledu opazimo, da ima naprednejši ventilator (os vrtenja je usmerjena proti procesorju in ne stran od njega – če upoštevamo, da več kot 95% kartic stoji tako, da je procesor obrnjen na glavo, potem je jasno, da ventilator ne skuša zbežati stran in pri tem obremenjevati varnostnega zatiča, ampak s svojo težo sloni na ležaju), prav tako pa je pomnilnik opremljen z rebrastimi hladilnimi telesi. Vendar vsega tega denarja ne plačate zaradi dobrega ventilatorja, temveč zaradi tega, ker ima kartica oba izhoda v obliki DVI, v paketu pa sta priložena tudi dva pretvornika DVI v VGA. Seveda pa Video Suite ne pomeni ničesar drugega, kot modul VIVO (video in, video out), ki vam omogoča sprejem, obdelavo in pošiljanje videa. Asus se je iznajdljivo poslužil dolgega kabla, na koncu katerega najdemo vse vhode in izhode.

Da pa se vsi ostali člani družine novo pečenega lastnika te kartice ne bi dolgočasili, najdemo v paketu tudi nekaj iger in demo programov, ter seveda par programov za video, kot sta na primer *Asus DVDXP* in *Power Director Pro*.

Andrej Potočnik

→Podrobnosti

Procesor Nvidia Geforce FX 5600
Število tranzistorjev 75 miljonov
Hitrost jedra 325Mhz
Količina pomnilnika 128Mb
Hitrost pomnilnika 300Mhz (600DDR)
Hitrost *3DMark2001* 10932
Hitrost *UT2003* 109,8
Testni sistem P4 2,67, I845PE, 512Mb DDR
Na spletu www.asus.com
Prodaja PowerPlus, 01 511 27 27

PCFormatOcena

Dober ventilator, mnogo dodatkov

Cena bi vseeno lahko bila nižja

"Video amaterjem bo prišla prav, mojstri pa bodo segli po močnejših zadevah." **85%**

PHILIPS BSURE XG2

627.600 SIT Philips **PC.Hand 01 530 08 00**

Drugi projektor na testu ta mesec je bil Philipsov bSure XG2, ki se po specifikacijah praktično ni razlikoval od NEC-ovega VT460. Kljub temu, da smo projektorja preizkušali z ramo ob rami, smo le s težavo opazili manjše razlike v kakovosti slike. Torej, tudi XG2 se ponaša s svetlo in ostro sliko, ki bo odlična za poslovne predstavitve, vendar se je zaradi nekoliko nižjega kontrasta slabše odrezal pri gledanju filmov in igranju iger. Projektor je drugače precej tih, ima pa tudi nekaj varnostnih prijemov, ki bodo tatovom otežile ponovno uporabo naprave, vendar pa se izkaže, da kljub 220.000 SIT višji ceni, ne ponuja ničesar več, kot NEC VT460.

PCF

→Podrobnosti

Svetilnost 1.500 ANSI
Kontrast 300:1
Teža 3,7kg
Dimenzije 11 x 33,5 x 23,5cm
Dolžina trajanja žarnice 3.000 ur
Na spletu www.philips.com

PCFormatOcena

Tih, jasna slika

Predrag za svoje zmogljivosti

"Dober projektor, a konkurenca ponuja enako za manj denarja." **68%**

ABIT IS7

43.080 SIT Abit **Sunrise 01 524 02 91**

Nabor Springdale (865PE), kot že veste, uporablja tehnologijo DualDDR, le da naj bi imel izkoriščen način PAT. Vendar so pri Abitu uspeli predelati ploščo tako, da imamo na voljo tudi PAT. Zato so tudi rezultati mnogo boljši.

Drugače plošča ne ponuja ničesar tako pretresljivega, da bi zaradi tega padli v trans. Južni most je ICH5R, kar pomeni, da sta na voljo poleg priključnih mest za klasične diske, tudi dve mesti za diske S-ATA. Ostale lastnosti lahko zelo hitro preletimo: AGP 8x, štiri razširitvena mesta za pomnilnik, dovolj praznega prostora med režo AGP in prvo režo PCI, šest-kanalna zvočna kartica, mrežna kartica ter razširitvena mesta FireWire in USB 2.0.

PCF

→Podrobnosti

Nabor čipov Intel 865PE
Podprti procesorji 478 Pentium4 in Celeron
Pomnilnika DDR 200/266/333/400, do 4Gb
Razširitvena mesta 1x AGP 8x, 5x PCI, 1x DPS, 8x USB 2.0, 1x serijska vrata, 1x tiskalniška vrata, 2x FireWire
Integrirano Zvočna kartica, mrežna 10/100
Na spletu www.abit.com.tw

PCFormatOcena

Ko je PAT vključen, je med najhitrejšimi

Lahko bi imela dodane okrogle kable.

"Abitu je uspelo hitrost nabora 875 prenesti na 865PE." **90%**

→Podrobnosti

Izboljšan vmesnik Omogoča dinamično prilagajanje
Video CD Možnost ustvarjanja VCD-jev
Podpora Integriran sistem za učenje in vodiči
Dodatno Prednastavljene oblike, okvirji za fotografije, čopiči itn.
Učinki Sedaj več kot 100 enostavno dostopnih posebnih učinkov
Potrebuje Pentium, 128Mb
Na spletu www.jasc.com

PAINT SHOP PRO 8

35.000 SIT Jasc

Ali bo novi *Paint Shop Pro*, z izboljšanim vmesnikom in vrsto novih orodij premamil tudi s *Photoshopom* zasvojene umetnike v naših pisarnah?

To že veste, a ni vrag, da vam ne bi povedali še enkrat. Za profesionalne oblikovalce je *Adobe Photoshop* alfa in omega, kar zadeva obdelavo bitnih slik, vsi ostali pa smo prisiljeni zaradi cene tega programa pogledati še kam drugam. Za polprofesionalce in domače uporabnike pa je *Paint Shop Pro* prava digitalna ljubica – ker je neprimerno cenejši in ima skorajda primerljiv komplet orodij je jasno, zakaj je ta program s skromnimi shareware koreninami tako popularen.

Paint Shop Pro stopa v deseto leto svojega obstoja in s to obletnico je aplikacija dobila celo vrsto novih orodij in možnosti. Najbolj očitna nadgradnja pade v oči takoj po zagonu programa. Vmesnik je namreč popolnoma prenovljen in vključuje nove ikone, palete in menije, prav tako pa je odstranjeno vse, zaradi česar je vmesnik prejšnjih različic deloval nastlano, zaradi česar je večja tudi delovna površina.

Vse skupaj je še dodatno podprto s kontekstnimi možnostmi, ki jih je mogoče skriti in so na voljo samo takrat, ko aktivirate določeno orodje ali izbiro. Ker si lahko sedaj popolnoma prilagodite vmesnik z dodajanjem samo tistih kompletov orodij, ki jih v danem trenutku potrebujete, je program sedaj bolj intuitiven in manj kompliciran.

Poleg vseh naštetih sprememb pa bodo stari in novi uporabniki najbolj veseli novih integriranih orodij, kot sta Learning Centre in Product Tour, s pomočjo katerih bodo delo s programom v najkrajšem času obvladali tudi največji telebani, in to brez poseganja po špehastem priročniku.

Kopica novosti

V novi različici je dobesedno na desetine novih orodij, uporabniki *Photoshopa* pa bodo takoj prepoznali koncept čopiča za brisanje ozadja, ki inteligentno odstrani piksle glede na njihov lokalni kontrast in barvno skupino. Nov čopič Warp je tudi že znan – popači namreč piksle, približno tako, kot tekmec z imenom Liquify. Izboljšana so tudi obstoječa orodja – orodje Deform je sedaj enostavneje uporabljati, Painting Engine pa ponuja več natančnosti in mehkejše stapljanje potez s čopičem. Čopiči za retuširanje, ki so bili prej del orodja Retouch, pa so sedaj ločeni čopiči, kar ponuja več raznolikosti pri delu.

Skupina Layer je podobna *Photoshopovi* mapi s plastmi, saj vsebuje uporabljane plasti. Čeprav ni tako intuitivna, kot bi si želeli, pa lahko spremembe izvajate na vseh plasteh v skupini. Predelane so tudi plasti Mask Layers, ki so sedaj ločene plasti in ne lastnosti drugih plasti, kot v prejšnjih različicah.

Umetniška nota

Predstavljenih je tudi nekaj novih filtrov in posebnih učinkov, s pomočjo katerih lahko izvedete nekaj hitrih sprememb. Dodajati in odvzemati je mogoče različna popačenja, dodani pa so še umetniški učinki Halftone, Soft Focus in Balls and Bubbles. Barvne tone na sliki je sedaj mogoče uravnavati brez izgub s pomočjo nove možnosti Black and White Points Feature, novi možnosti Offset in Seamless Tiling pa omogočata izboljšave pri ustvarjanju brezšivnih vzorcev in sestavljank.

Paint Shop Pro sicer ne bo ukradel krone Adobovemu tekmecu, a vseeno daje impresivne in profesionalne rezultate – ne pričakujte pa, da bo armada profesionalnih oblikovalcev nehala vihati nos nad njim.

Chris Schmidt

PCFormatOcena

- Dober komplet hitro dostopnih orodij
- Še vedno ponuja premalo za profesionalno rabo

"Kljub prenovi caplja za *Photoshopom*, a ga poseka, ko gre za vrednost za vaš denar."

86%

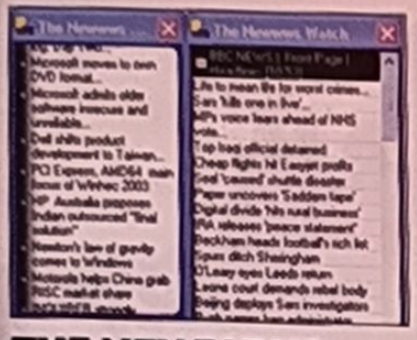
Risarjeva orodja

Nekaj novih pisanih možnosti *Paint Shop Pro* 8.

01 USIDRANA ORODJA Nov vmesnik omogoča, da orodjarne usidrate na desni strani zaslona, za izbrano orodje pa ponuja kontekstne možnosti v njegovem meniju..

02 VZROK IN POSLEDICA Emuliranje poltonskega tiskarskega procesa je nov umetniški učinek v *Paint Shop Pro*. Vmesnik učinka z velikim oknom za predogled ponuja dober nadzor nad rezultati, saj si lahko ogledate, kako bodo spremembe izgledale.

03 ORODJARNA *PSP8* predstavlja celo vrsto različnih možnosti, kot so čopiči in podobne. Orodje za izrezovanje ima podoben seznam pogosto uporabljanih dimenzij in tiskarskih standardov, med katerimi lahko izbirate, ko spreminjate velikost vašega izdelka.



THE NEWWWS

9.770 SIT Wordcraft

www.thenewwws.com

Ne, naši leni prsti niso sproducirali še enega tiskarskega škrata – *The Newwws* avtomatizira spremljanje novic in spremlja spremembe na vaših najljubših straneh. Seveda lahko vsak programer z nekaj osnovnega znanja ustvari izdelek, ki bo počel isto, veliko brskalnikov pa že vsebuje tovrstne možnosti, a je *The Newwws* tako dobro izveden in tako prilagodljiv, da je vreden svojega denarja.

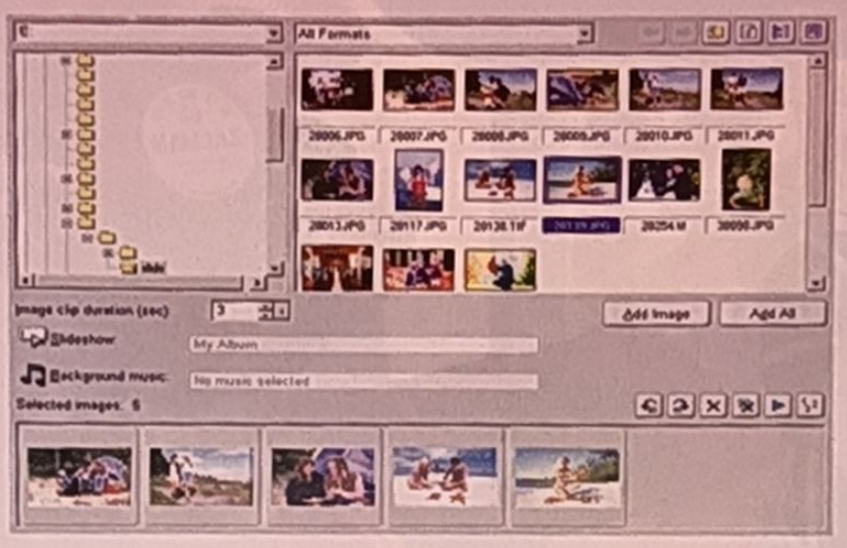
PCFormatOcena

Odlično izdelan prikazovalnik novic

Konec izgovoru, da časa ne veste

"Možgani... polni... preveč... novic. Khm, morda predrag?"

87%



DVD MOVIE FACTORY 2

11.500 SIT Ulead **www.ulead.com**

Ulead je znan po okleščenih izdajah osnovnih multimedijskih izdelkov po nizkih cenah. Z *DVD Movie Factory* so svojo filozofijo popeljali tudi na področje nadležno počasnega zapisovanja DVD-jev. S široko paleto video vnosov, celo vrsto orodij za procesiranje in paketom za obdelavo, ki je izjemno enostaven za uporabo, gre za eno boljših tovrstnih orodij na trgu. Program vključuje veliko elementov, ki vam bodo v pomoč pri delu, od spoznavanja z vmesnikom, do nastavitev za zapisovalnik DVD-jev. Edini nadležni element so čarovniki in pomanjkanje možnosti za oblikovanje ovitkov za DVD-je. Če si želite ustvariti kaj bolj profesionalnega, raje posezite po Instant CD/DVD.

PCF

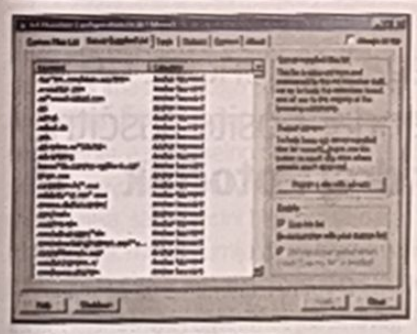
PCFormatOcena

Ogromno uporabniku prijaznih orodij

Premalo zmogljiv za zahtevne

"Kar dober paket za ustvarjanje DVD-jev za začetnike."

81%



ADMUNCHER

3.000 SIT Murray Hurps

AdMuncher je učinkovit dodatek za spletne brskalnike, njegova edina naloga pa je, da blokira nadležne reklamne pasice, gumbe, okna in druge zadeve, ki nam grenijo življenje. *AdMucher* preprosto čepi v sistemskem pladnju in opazuje, kaj počne vaš brskalnik. Ko zagleda kakšno reklamo, jo blokira, še preden jo brskalnik zagleda. V samem programčku je obsežna baza oglaševalcev, prav tako pa lahko sami dodajate nove naslove, tako da vrednost programa ne bo zbledela.

PCFormatOcena

Ni sistemsko požrešen, prilagodljiv

Obstajajo brezplačne rešitve

"Učinkovita zaščita pred nadležnimi reklamami."

78%

FLASHFXP

5.000 SIT CEDSoft

FlashFXP je eden najpopularnejših odjemalcev za FTP/FXP. Je majhen in ni požrešen, vmesnik pa je pregleden. Funkcije, ki jih ponuja, so enake tistim pri dražjih odjemalcih, po vrhu vsega pa snemanje ni omejeno z velikostjo datoteke. To pomeni, da boste lahko, če seveda uporabljate operacijski sistem, nameščen na sistemu NTFS, snemali tudi datoteke, velike 4Gb. Edina večja pomanjkljivost je ta, da se ne zna uspešno integrirati v brskalnik.

PCFormatOcena

Enostaven, ogromno funkcij

Ne zna se integrirati v brskalnik

"Najboljša izbira odjemalca za FTP za začetnike."

75%

REGISTRY MEDIC

3.970 SIT Iomatic

www.iomatic.com

Med nameščanjem vsi programi zapišejo podatke v register, a le redkim pri odstranjevanju uspe, da vnose tudi odstranijo. Neuporabni vnosi lahko znatno upočasnijo delovanje sistema. Ker je ročno čiščenje registra lahko kočljivo početje, je včasih koristno uporabiti kak program, ki bo to varno storil namesto vas. Če vam ne zadošča v prejšnji številki omenjeni *EasyCleaner*, preizkusite le-tega.

PCFormatOcena

Pregleden vmesnik, stalni nadzor

Malce drag za enostransko orodje

"Hitro, učinkovito in varno čiščenje navlake v registru"

72%

TEAL RAČUNALNIKI

Akcija!

do prodaje zalogi

Slika se razlikuje!

HP 3420

39.990

Digitalen fotoaparat Alpetit 3,1Mp 4x Zoom, Bel 16Mb CF, TFT 1.5"

Novo!

TEAL Optima 2200
plošča ASUS KT400+sb
AMD Athlon XP 2200+
256Mb DDR 2700
disk IBM 80Gb 7200
ATI Radeon 9200 128Mb
CD-RW ASUS 52X
tipkovnica in miška
17" monitor Hansol 730E
barvni tiskalnik
HP DJ 3420
169.990
kredit 12x15.110*

TEAL Junior 1800
plošča z.int.graf.+sb
INTEL Celeron 1800
256Mb DDR 2100
trdi disk WD 40Gb
pekač CD-RW 24X
84.990
kredit 12x7.566*

TEAL Master 2400
plošča ASUS KT400+sb
proc. AMD XP 2400+
512Mb DDR 2700
Maxtor 80Gb 7200
ATI Radeon 9200 128
pekač RW TEAC 52x
139.990
kredit 12x12.444*

TEAL Jaguar 2600+
plošča ASUS KT400+sb
proc. AMD XP 2600+
512Mb DDR 2700
Maxtor 120Gb 7200
grafika ATI Radeon
9600PRO 128Mb DDR
pekač RW TEAC 52x
169.990
kredit 12x15.110*

TEAL Dragon 2800
MSI 865PE NEO
proc. INTEL P4 2,6 /800
512Mb DDR 2700
Maxtor 120Gb 7200
grafika ATI Radeon
9600PRO 128Mb
pekač RW TEAC 52x
Chieftec ohišje
229.990
kredit 12x20.444*

JetWay miniPC
INTEL Celeron 2000
256Mb DDR 2100
WD 80Gb 7200 8Mb
DVD/CD-RW -enota
brezžično miš+tipk
149.990
kredit 12x14.46*

Radeon 9000 64Mb +19.990
USB wireless LAN 14.990
ADSL router wireless 49.990
Pinnacle SAT kit 49.990
z satelit, krož. in dekoderjem

17" CRT Hansol 29.990
19 "CRT Hansol 44.990

15" LCD od 69.990

17" LCD Hansol 104.990
17" LCD NEC 119.990
19" LCD Gerkom 179.990

www.teal.si - prodaja na obroke!

Laško (03) 734.00.70
Celje (03) 428.43.43

PREIZKUŠENO

Supertest

HLADILNI PRIPOMOČKI
od 790 SIT do 25.440 SIT

UMETNOST HLAJENJA

Kot vsako leto, je tudi letos poleti pravi čas, da razmislite o hlajenju vašega ljubljenčka. Če imate psa, ga lahko okopate. Če imate mačko, jo tudi lahko okopate, vendar nosite zaščitne rokavice. Če pa imate računalnik, ga raje ne polivajte z vodo, svetuje **Andrej Potočnik**.

24-KARATNI TRIK

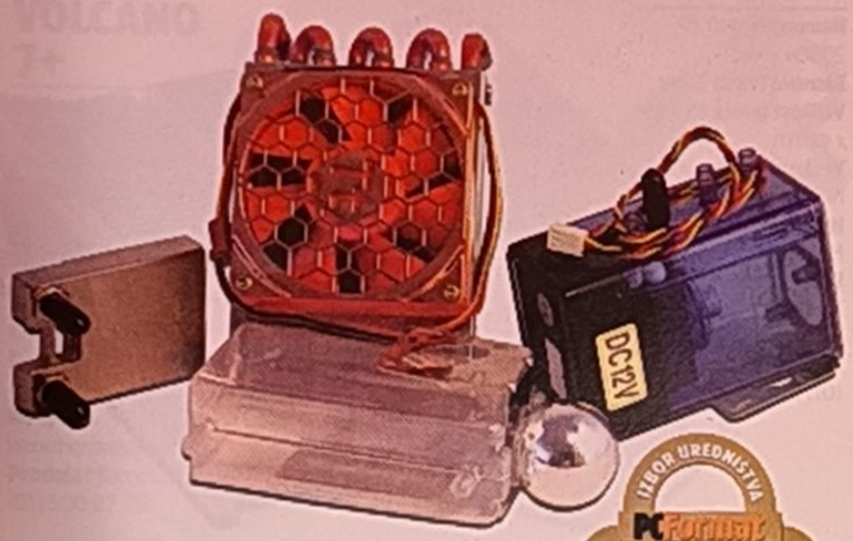
>>KABLI

V paketu z večino pogonov na vodilu IDE boste našli klasične, ploččate priključne kable, ki zavzemajo ogromno prostora znotraj ohišja. Okrogli kabli so poceni način, da pospravite zmedo v ohišju in izboljšate pretok zraka.

Princip hlajenja ostaja isti. Od zadnjega supertesta, preko vmesnih posamičnih testov in namenskih člankov do danes, torej leto kasneje, še vedno niso iznašli ničesar pretresljivo novega. Čisto razumem, zakaj obstajajo ljudje, ki so izjavili, da je vse, kar se je dalo iznajti, že bilo iznajdeno. Da, tudi letos poleti še vedno hladimo čedalje bolj vroče procesorje na klasične načine. Najbolj uporabljan je seveda model hlajenja s hladilnim telesom, katerega naloga je procesorju ukrasti čim več toplote. Da to zmore početi čim bolj učinkovito, potrebuje optimalen stik s procesorjem ter čim večjo toplotno prevodnost. Sedaj so v modi posebej obdelane stične ploskve (včasih smo temu rekli polirane) in termalne paste, ki dokončno izravnajo stično površino. Hladilno telo pa ne opravlja samo naloge odvajanja toplote procesorju, ampak mora ta odvečen produkt migetanja elektronov še oddati v okolico. Zato so hladilna telesa površinsko velika, proizvajalci pa iščejo načine, kako to površino še povečati. Zato so vsa hladilna telesa rebrasta, saj na tak način učinkovito povečamo površino. Tanjša, kot so rebra, lažje bo telo oddajalo toploto v okolico. Poleg tega je pomembna tudi uporaba materiala za gradnjo teles. Najprej se je v te namene uporabljal aluminij, ki je preprost za obdelavo in poceni. Sedaj pa so vsi boljši proizvajalci segajo po bakru, zato lahko najdemo mnogo kombinacij bakra in aluminija ali pa tudi primerke v popolni bakreni opremi. Zadnji izmed vitalnih delov pa je še ventilator. Ta skrbi, da se ta odvečna toplota ne bo zadrževala v okolici reber, ampak jo poskuša odpihniti daleč stran od procesorja in njegovega hladilnega telesa. To dosežemo z večanjem ventilatorja ali pa z višanjem njegove hitrosti, vendar pa tu naletimo na negativno plat teh sistemov, saj večji ventilatorji, ki se hitreje vrtijo, povzročajo več hrupa.

O vodnih sistemih smo že veliko govorili, saj so mnogo naprednejši načini za hlajenje (o tem govori dejstvo, da mnogi sesalci skačejo v vodo, da se ohladijo, medtem ko še nihče ni videl ribe, ki bi si vročino preganjala z pahljačo!), njih slaba stran pa je, da se ponašajo z višjo ceno. Vendar tudi ta ne bi bila problematična, če ne bi večina prebivalstva nosila v sebi strah ob misli na elektriko in vodo skupaj, na malem prostoru. Prav tako je mnoge strah, da vodno hlajenje pomeni, da bo notranjost ohišja doživela ledeno dobo. V resnici ni tako, saj vodno hlajenje, ki kot tekočino uporablja vodo, ne pomeni skrajno nizkih temperatur. Te dosežemo z uporabo posebnih hladilnih tekočin ter s kompresorjem. Če pa ste skrajnež najvišje kategorije, potem boste procesor hladili kar z jeklenko tekočega dušika. Ostalim pa ostane na voljo branje supertesta in ustvarjanje mnenja o tem, kaj je na voljo na našem tržišču.

PCF



IZBOR UREDNIŠTVA PCFORMAT AVGUST 2003

THERMALTAKE AQUARIUS II

25.440 SIT Thermaltake

Ker je vsem jasno, da polivanje vode po procesorju pač ni preveč pametno početje, se je Thermaltake zavzel in začel ponujati sistem, imenovan AquariusII. Za soliden denar dobite soliden sistem vodnega hlajenja vašega procesorja.

Komplet je sestavljen iz mnogo delov, najpomembnejši pa je seveda vodni blok. Le-tega Thermaltake izdeluje iz bakrenega jedra in nikljane površine. Notranjost bloka ima zelo dolgo pot pretoka vode, kar je pomembno za dobro odvajanje toplote. Sistem pritrditve je precej dolg, a je smiselno razdeljen in odlično dokumentiran v navodilih. Osnovno ploščo je potrebno vzeti iz računalnika, saj se vodni blok privije nanjo skozi standardne luknje, mimo gumijaste podloge, na kovinsko traverzo. Druga komponenta sistema je vodna črpalka. Ta seveda služi za kroženje vode, ima pa štiri priključna mesta, saj ima poleg vhoda in izhoda za vodo še vhod in izhod za uporabo dodatnega izravnalnega rezervoarja, ki ga pritrdimo na zadnjo stran ohišja. Črpalka je kvalitetno izdelana, povzroča pa le malo hrupa. Priklopi se neposredno na osnovno ploščo, z regulatorjem hitrosti pa lahko celo uravnavate hitrost pretoka. Tretja komponenta je hladilno rebro. Izdelano je iz bakra, nanj pa je pritrjen 80mm ventilator, kakršnega poznamo iz kompleta Volcano 11. Voda naredi v bloku sedem obratov, kar jo seveda dovolj ohladi za ponovno romanje v bližino procesorja. V kompletu pa najdemo še cev, ki jo je potrebno razrezati na želene dolžine, ter vzmeti podobno kovinsko žico, ki skrbi za optimalno pretakanje vode po ceveh. Seveda dobimo še goro vijakov in priključnih pripomočkov, a to je tako ali tako samo po sebi umevno.

→Podrobnosti

Namenjen P4 ali Celeron
Zasnova telesa Baker (vodni blok), baker (hladilno rebro)
Velikost telesa 70 x 50 x 12 (vodni blok), 86 x 130 x 89mm (hladilno rebro)
Velikost ventilatorja 80 x 80 x 25mm
Hitrost ventilatorja 2400 vrt. v min.
Dodatno Vodna črpalka, razširitvena posodica, cevi, okovja, tekočina
Na spletu www.thermaltake.com
Prodaja JAE d.o.o., (01) 589 62 00

PCFormatOcena

- Odličen sistem vodnega hlajenja
- Črpalka bi lahko bila robustnejša

"Sistem vodnega hlajenja, namenjen množicam."

90%

Kako smo testirali

Zapleteni procesi testiranja se razkrijejo izključno za vas.

Hvala bogu, da me ima Nikola rad in mi ni naložil prenašanja težkih škatel v takšni vročini. So pa naprave skrbele za odvajanje vročine stran od procesorja, to pa se da meriti le s pripomočki. Najbolj uporabljan je digitalni termometer neznanega proizvajalca, kupljen že pred dolgo časa. Je preprost, a učinkovit in predvsem neusmiljen pri meritvah. Ker pa so se hladilni kompleti razlikovali po namenskosti, sem bil prisiljen uporabiti dva različna procesorja. Za klan AMD je bil tako uporabljen Athlon XP 2400+ (Thoroughbread B), medtem ko se je za Intelov klan boril Pentium4 2,4B (Northwood). Procesorja sta bila do popolnosti obremenjena s kodiranjem filma v format DivX.

Kaj iskati

Nakupi so zapletena reč. Sploh če nimate pojma o računalnikih.

Katerega sploh potrebujem?
Najprej morate vedeti, kateri procesor sploh imate, saj so le redki sistemi so univerzalni.

Kaj želim?
Precenite, ali želite imeti tih ali ohlajen računalnik. Najboljše razmerje vsekakor ponuja vodno hlajenje, ki pa je drago.

Kako vgraditi?
Ne počnite tega, razen če se spoznate na te zadeve, ali pa si želite to narediti. Večina prodajalcev vam bo sistem brezplačno montirala v vaše ohišje.

Dodatki
Bodite pozorni na to, kaj vse dobite v kompletu. Več kot je, boljše je, še posebej zato, ker se na malenkostih največ zasluži.

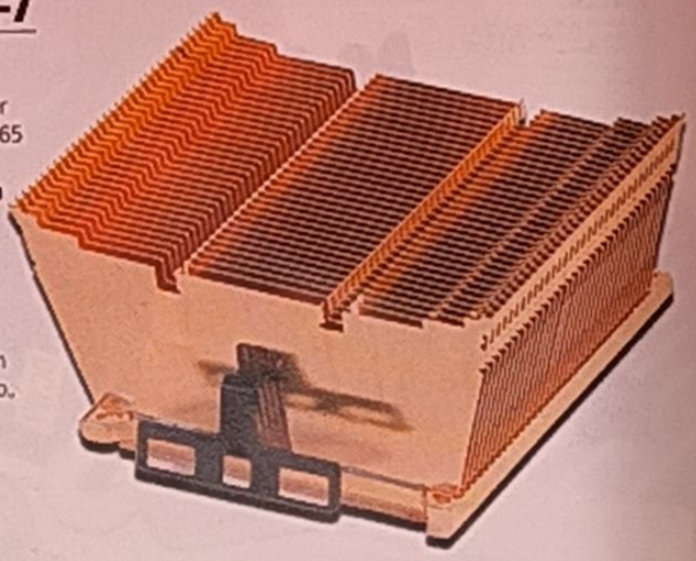
→SupertestHladilniki z ventilatorji

→COOLER MASTER DI4-7H53D

Namenjen P4 ali Celeron
Zasnova telesa aluminij
Velikost telesa 83 x 69 x 37mm
Velikost ventilatorja 70 x 70 x 15mm
Hitrost ventilatorja 3800 vrt. v min.
Dodatno Nič
Na spletu www.coolermaster.com
Prodaja Rolan d.o.o., (02) 300 13 00

→THERMAL RIGHT SK-7

Namenjen AMD XP 2000+ in več
Zasnova telesa Baker
Velikost telesa 85 x 65 x 42mm
Velikost ventilatorja Nima
Hitrost ventilatorja Nima
Dodatno Nič
Na spletu www.thermalright.com
Prodaja Mlacom d.o.o., (01) 500 87 75

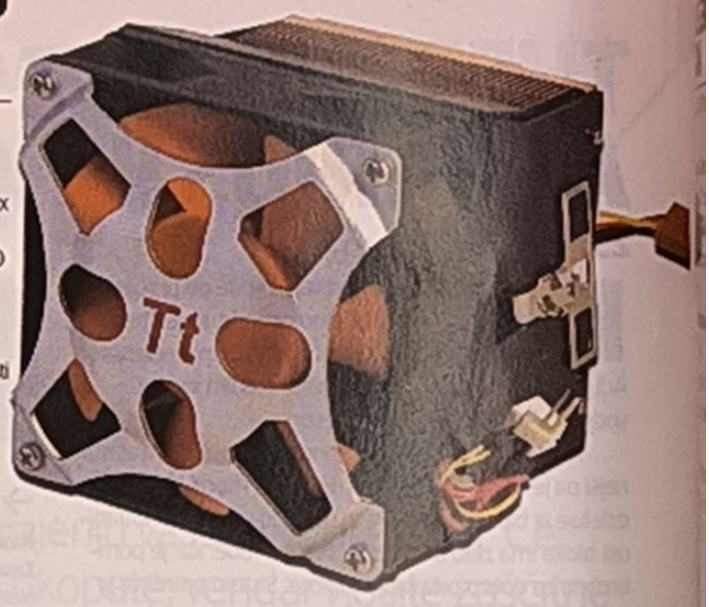


→IGLOO 2410 PRO

Namenjen AMD XP do 2700+
Zasnova telesa aluminij
Velikost telesa 70 x 64 x 52mm
Velikost ventilatorja 70 x 70 x 15mm
Hitrost ventilatorja 4500 vrt. v min.
Dodatno nič
Na spletu www.glaciertech.com
Prodaja JAE d.o.o., (02) 589 62 00

→VOLCANO 11 XASER EDITION

Namenjen AMD XP do 3400+
Zasnova telesa baker
Velikost telesa 70 x 66 x 77mm
Velikost ventilatorja 80 x 80 x 25mm
Hitrost ventilatorja 4800 vrt. v min.
Dodatno regulator hitrosti zadaj
Na spletu www.thermaltake.com
Prodaja JAE d.o.o., (02) 589 62 00



COOLER MASTER DI4-7H53D
3.150 SIT Cooler Master

Cooler Master je eden izmed velikih proizvajalcev hladilnih rešitev, žal pa nam ni uspelo dobiti njihovih elitnih izdelkov, temveč le model za množice. Model DI4-7H53D je namenjen procesorjem Intel P4 in Celeron, njegova zasnova pa je izjemno preprosta. Zasnovan je po starem principu debelih reber, tako da je njegova površina dosti manjša in težje odvaja odvečno toploto v okolico. Pri uporabi materiala niso segli po bakru, temveč so se držali aluminija. Tudi ventilator je povprečen, tako da ne navdušuje s tihim delovanjem, prav tako pa nima regulatorja hitrosti vrtenja. Žal mu ni v prid niti nizka cena, kar bo razžalostilo tiste, ki iščejo poceni hladilnik za svojega Celerona.

PCFormatOcena
Nič? | Slabo odvajanje toplote
"Uporabljate le, če ste procesor dobili in rabite čim cenejši hladilnik." **65%**

GLACIALTECH IGLOO 2410 PRO
1.680 SIT Glacialtech

GlacialTech nas je razveselil s svojo prisotnostjo na supertestu, v obdelavi pa smo imeli njihov model Igloo 2410 Pro, ki ga namenjajo tistim, ki radi navijajo procesorje. Na žalost se Igloo ni preveč dobro izkazal, saj gre za model, ki je zgrajen iz aluminija. Sicer aluminij sam po sebi ne bi motil, a verjetno bi bili rezultati dosti bolj ugodni, če bi bila izdelava boljša. Hladilno telo sodi med manjše na testu, zato je bil edini način, da Igloo lahko hladi procesorje AMD do 2700+, ta, da zvišamo število vrtljajev ventilatorju. Tako dobimo rohnečo zverinico, ki se vrti pri 4500 obratih v minuti. Žal ne prilagajo regulatorja vrtenja, tako da se Igloo obnese predvsem za šibkejše procesorje.

PCFormatOcena
Poceni | Glasen in slabo hladeč
"Poceni hladilnik z ventilatorjem, ki je prehrupen." **75%**

THERMALRIGHT SK-7
7.920 Thermalright

Zanimiv pristop do izgradnje hladilnega sistema je ubral Thermalright. V škatli z napisom SK-7 dobite namreč le hladilno telo, sponke za pričvrstitev in termalno pasto. O kakem ventilatorju ni govora. Vendar ne mislite, da je le telo dovolj, ampak Thermalright se je tu osredotočil na izdelavo telesa, uporabniku pa prepustil odločitev o ventilatorju. Telo je v celoti zgrajeno iz bakra in ima zelo tanka rebra. Uporaba je preprosta, za hlajenje pa lahko uporabite kateri koli 80mm ventilator. Verjetno bo Thermalright moral še zaposliti koga pri marketingu, saj je škatla precej generična, pa tudi navodila so skopa. Žal pa manjka temu pristopu še ugodna cena, saj lahko za ta denar dobite že celotne komplete.

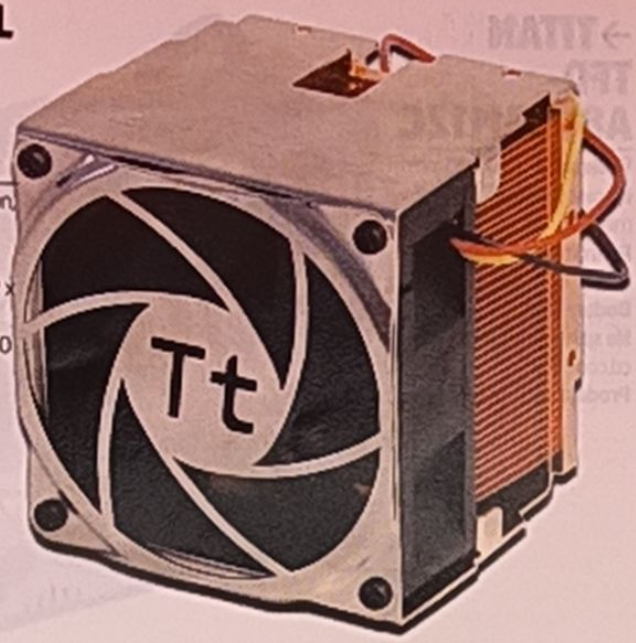
PCFormatOcena
Dobro odvajanje toplote | Ali je iz zlata?
"Smiseln pristop k zasnovi, rahlo visoka cena." **85%**

VOLCANO 11 XASER EDITION
4.440 SIT Thermaltake

Thermaltakovi hladilni sistemi so medtem že prišli do številke 11 (seveda, saj uporabljajo le lihe številke), ki pa se ponaša s pripisom Xaser Edition. Za vse, ki sedaj čudno mežikate z očmi, Xaser je ime, ki označuje Thermaltakova ohišja. Le-ta so velika, polna sodobne tehnologije in tudi precej draga. A če že imate takšno ohišje, potem boste seveda kupili še Volcano 11, saj se ujema s tem ohišjem kot kravata s srajco. V primerjavi z Volcano 7 je Volcano 11 dobil dodatna rebra, prav tako pa so ventilator rahlo povečali in zmanjšali najvišje število vrtljajev na 4800 v minuti. V paketu pa dobite še regulator hitrosti vrtenja, ki ga montirate na zadnjo stran ohišja.

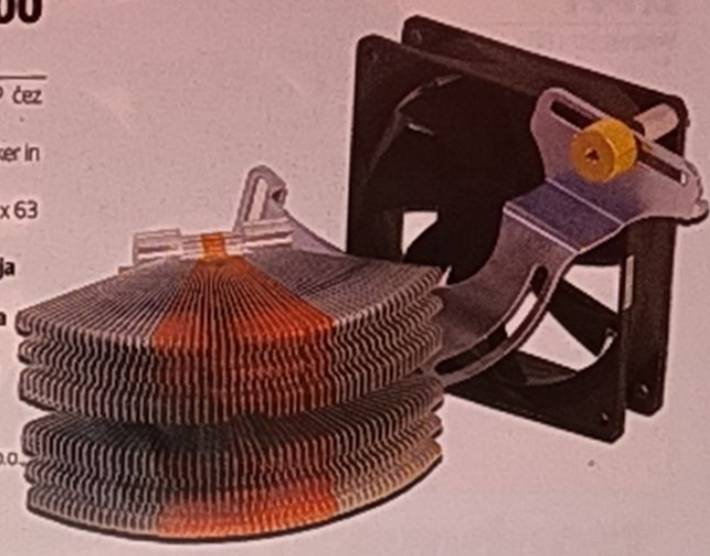
PCFormatOcena
Odličen hladilnik za AMD-je | Rahlo slabo dostopen regulator zadaj
"Če imate svežega Bartona, bo Volcano 11 pravi za vas." **87%**

→THERMAL TAKE VOLCANO 7+



Namenjen P4 ali Celeron, AMD XP do 2600+
Zasnova telesa Baker
Velikost telesa 70 x 72 x 70mm
Velikost ventilatorja 70 x 70 x 25mm
Hitrost ventilatorja 6000 vrt. v min.
Dodatno Stikalo za uravnavanje hitrosti
Na spletu www.thermaltake.com
Prodaja Mlacom d.o.o., (01) 500 87 75

→ZALMAN CNPS6000 -ALCU

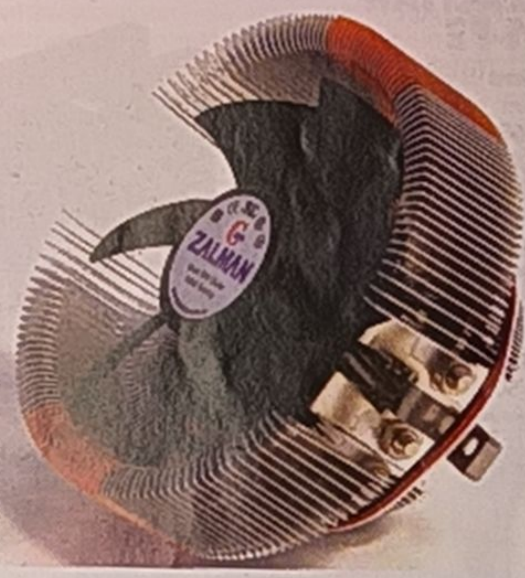


Namenjen AMD XP čez 2600+
Zasnova telesa Baker in aluminij
Velikost telesa 110 x 63 x 65mm
Velikost ventilatorja 92 x 92 x 25mm
Hitrost ventilatorja 2800 vrt. v min.
Dodatno FanMate1
Na spletu www.zalman.co.kr
Prodaja Mlacom d.o.o. (01) 500 87 75

→VOLCANO 11+ XASER EDITION

Namenjen AMD XP do 3400+
Zasnova telesa Baker
Velikost telesa 70 x 66 x 77mm
Velikost ventilatorja 80 x 80 x 25mm
Hitrost ventilatorja 4800 vrt. v min.
Dodatno Regulator hitrosti zadaj in spredaj
Na spletu www.thermaltake.com
Prodaja Mlacom d.o.o., (01) 500 87 75

→ZALMAN CNPS7000 -ALCU



Namenjen P4 ali Celeron
Namenjen AMD XP čez 2600+
Zasnova telesa Baker in aluminij
Velikost telesa 109 x 109 x 62mm
Velikost ventilatorja 92 x 92 x 25mm (namenski)
Hitrost ventilatorja 2400 vrt. v min.
Dodatno FanMate1
Na spletu www.zalman.co.kr
Prodaja Mlacom d.o.o., (01) 500 87 75

THERMALTAKE VOLCANO 7+
5.400 SIT Thermaltake

Volcano 7+ je prisoten že kar nekaj časa, pa vendar še vedno ohladi večino procesorjev, ki so na voljo, le Intelov 3,2GHz P4 in AMD-ji nad 2600+ se mu zdijo prevroči. Da, lahko ga namestite tako na Intela kot na AMD-ja, saj v paketu prihajajo tako sponke za podnožje 478, kot tudi za 462. Volcano 7+ je tudi precej težak, saj je v celoti izdelan iz bakra, uporabili pa so pristop večjega števila tanjših reber, ki lažje oddajajo toploto v okolico. V paketu dobimo tudi stikalo s tremi položaji, s katerim nastavljamo hitrost vrtenja ventilatorja. V položaju MIN ventilator deluje s sprejemljivimi 3000 obrati v minuti, medtem ko pri položaju MAX ventilator proizvaja približno toliko hrupa kot Concorde.

PCFormatOcena

Daj časa na tržišču pomeni preizkušenost
Lahko bi tudi manj, kot turbina v Fali

"Hidroelektrarna Fala : Volcano 7+ v MAX načinu = 0 : 1"

80%

VOLCANO 11+ XASER EDITION
6.000 SIT Thermaltake

Thermaltakovci pač znajo iztržiti težko prislužene denarce od uporabnikov. Ni bilo dovolj, da so izdali Volcano 11 v izdaji Xaser, ampak so morali izdati še Volcano 11+ v isti izdaji. Gotovo se sprašujete, kaj pomeni tisti plus. Vsekakor nima nikakršne zveze s hladilnim telesom, ki je še vedno v celoti iz bakra. Prav tako nima zveze z ventilatorjem, ki je še vedno istih dimenzij, tudi vrti se ne hitreje. Pač pa plus pomeni, da poleg regulatorja hitrosti na zadnji strani dobite še regulator hitrosti, ki zasede 5,25 palčno mesto spredaj. Da bi pa upravičili razliko v ceni, dobite v paketu še senzor, ki vam javlja, kolikšna je temperatura hladilnega telesa. Če se splača, se odločite sami.

PCFormatOcena

Različka plus ima regulator tudi spredaj
In to stane skoraj 1500 SIT več?

"Če imate ohišje Xaser, potem morate imeti Volcano 11+ Xaser ed."

87%

ZALMAN CNPS6000-ALCU
3.840 SIT Zalman

Zalman je podjetje, se je proslavilo s tišjim pristopom hlajenja procesorjev, kar so kupci znali s pridom izkoristiti, Zalman pa to unovčiti. Model CNPS6000 je tako namenjen procesorjem AMD (papirologija pravi, da je namenjen procesorjem čez 2600+). Kdor pozna kemijo le za odtenek, bo iz imena znal razbrati, da se pri izdelavi uporablja kombinacija bakra in aluminija. Osrednji del, ki se dotika jedra procesorja, je bakren, obrobje pa je aluminijasto. V paketu dobimo še velik ventilator, ki meri kar 92x92mm, zato pa se lahko vrti na skromnih 2500 obratih v minuti. Seveda pa je komu lahko to preveč, zato je mogoče s priloženim regulatorjem FanMate1 število obratov še zmanjšati.

PCFormatOcena

Vodilni na področju "rožic"
Model, ki je v celoti iz bakra, je boljši

"Če si želite tiho hlajenje, kupite Zalmana."

86%

ZALMAN CNPS7000-ALCU
7.320 SIT Zalman

Zalman je svoje izkušnje iz serije 6000 (AMD) in 6500 (Intel) odlično uporabil v novi seriji hladilnikov, imenovani CNPS 7000. Ta je sicer namenjena oberna podjetjema, vendar lahko uspešno hladi vse Intelove procesorje P4, medtem ko so med AMD-ji dovoljeni samo procesorji Athlon 64, ker ni mogoče drugače pritrditi hladilnika.

CNPS7000 odličen izdelek. Tudi tu srečamo kombinacijo bakra in aluminija, vendar pa ventilator ni nameščen na posebnem podstavku, kot pri CNPS6000, ampak znotraj reber. Rebra so izjemno tanka, prostorninsko pa je celoten komplet resnično velik. Tako učinkovito razpihuje odvečno toploto, optimalno delovanje pa lahko nastavljamo z priloženim regulatorjem vrtljajev FanMate1.

PCFormatOcena

Sodobna zasnova, odlična predstava
Model, ki je v celoti iz bakra, je seveda boljši

"Najboljši izmed klasičnih hladilnikov z ventilatorji je CNPS7000 Al-Cu."

89%

→ZALMAN ZM-F1

Velikost 80 x 80 x 25mm
Hitrost vrtenja 3000 (1700) vrt. v min.
Pritrditev elektromotorja Krogličnі
Dodatno Omejevalnik hitrosti
Na spletu www.zalman.co.kr
Prodaja Mlacom d.o.o., (01) 500 87 75

→TITAN TFD-A8025M12C

Velikost 80 x 80 x 25mm
Hitrost vrtenja 2500 vrt. v min.
Pritrditev elektromotorja krogličnі
Dodatno nič
Na spletu www.titan-cd.com
Prodaja ww.cool-pc.org

→ZALMAN ZM-F2

Velikost 92 x 92 x 25mm
Hitrost vrtenja 2800 (1600) vrt. v min.
Pritrditev elektromotorja puša
Dodatno omejevalnik hitrosti
Na spletu www.zalman.co.kr
Prodaja Mlacom d.o.o., (01) 500 87 75

→SPIRE 08025B1 M3/4

Velikost 80 x 80 x 25mm
Hitrost vrtenja 2700 vrt. v min.
Pritrditev elektromotorja krogličnі
Dodatno nič
Na spletu www.fanner.com
Prodaja Chip d.o.o., (03) 712 12 00

ZALMAN ZM-F1

1.000 SIT Zalman

Zalman se je, kot smo že omenili, specializiral s svojim sistemom CNPS (sistem za preprečevanje hrupa v računalniku) na udobnejše delo z vašim PC-jem. Zato imajo v svoji ponudbi tudi posebne ventilatorje za kupce, ki potrebujejo dodatno pihljanje po določenih komponentah. Ker vsak dodaten ventilator, pomeni dodaten hrup, so se inženirji osredotočili na čim tišje delovanje. Tako je elektromotor ventilatorja gnan z navitjem brez krtačk, peruti ventilatorja pa obrnjene tako, da čim bolj neslišno režejo zrak. Ventilator je velikosti 80 x 80 x 25mm, njegova normalna hitrost je 3000 vrtljajev v minuti, v paketu pa dobite tudi omejevalnik obratov, ki lahko zmanjša število obratov na 1700 v minuti.

PCFormatOcena
Solиden in tih
Lahko bi bil cenejši
"Ventilator za vroče dni."
80%

ZALMAN ZM-F2

1.344 SIT Zalman

Zelo podobna sta si F1 in F2, s to razliko, da je prvi standardne velikosti 80 x 80 x 25mm, medtem ko je F2 večji in meri 92 x 92 x 25mm. Prvi je namenjen kot dodatek hlajenju računalnikov, drugi pa je na voljo tako v ločeni prodaji, kot tudi v kompletih CNPS6000 in 6500. Še več, zaradi zasnove nosilca pri CNPS6000 lahko dodaten ventilator F2 montiramo tako, da nam hladi vedno prevročo grafično kartico (sam imam na R9700PRO pritrjen Zalmanov ZM80A-HP). Drugače pa se veliki F2 razlikuje od F1 po nekaj nižji hitrosti vrtenja v normalnem načinu, ki znaša 2800 vrtljajev v minuti, z omejevalnikom pa pade na 1600 vrtljajev na minuto.

PCFormatOcena
Večji od malega brata
Glasnejši od malega brata
"Velik ventilator, ki vam bo hladil praktično vse."
75%

TITAN TFD-A8025M12C

3.480 SIT Titan

Titan je pristopil k proizvajanju dodatnih ventilatorjev povsem drugače. Stavi namreč na tehnološko prednost, kar je vidno že na prvi pogled. Testni primerek namreč prihaja iz serije Aluminum Frame (aluminijasti okvirji) in je, milo rečeno, bleščeč. Okvir je v resnici zgrajen iz aluminija, peresa pa so ulita iz plastike in nato prevlečena z finim premazom, tako da so na dotik izjemno gladka. S tem pristopom je Titanu uspelo zmanjšati nabiranje prahu na ventilatorju ter pritegniti tiste kupce, ki jih predvsem zanimajo modifikacije ohišij, saj so le ti prav nori na stvari, ki se bleščijo med vrtenjem. Velikost ventilatorja je standardnih 80 x 80 x 25mm, njegova normalna hitrost pa je 2500 vrtljajev v minuti.

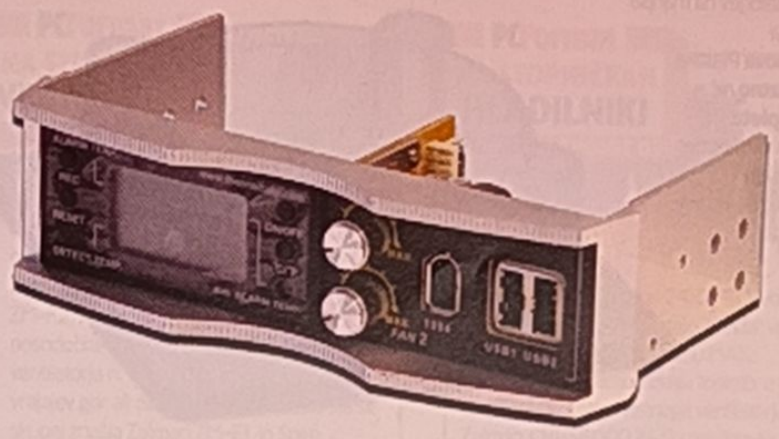
PCFormatOcena
Hiter in bleščeč, dobra zasnova
Cena?
"Titan je namenjen tistim, ki so jim všeč bleščeče stvari."
82%

SPIRE 08025B1M3/4

790 SIT Spire

Spire je na našem tržišču kar dobro zastopan, zato so v Slovenijo pricurljali tudi dodatki. Eden takšnih je tudi ventilator, namenjen za vgradnjo v napajalnike ali kot dodatne ventilatorje. 80 x 80 x 25mm velik ventilator je v celoti narejen iz plastike, elektromotor pa je pritrjen s pomočjo ležaja in ne puše, kot pri mnogih cenejših ventilatorjih. Ker je namenjen predvsem vgradnjam, ima dva različna načina priklopa napajanja, enega na tri-, drugega na štirinožne priklope. Sodi med hitrejše ventilatorje, saj se zmore vrteti z 2700 vrtljaji v minuti. Odlikuje ga cena, zato je primeren za tiste, ki popravljate napajalnik, ali želite poceni dodatno hlajenje.

PCFormatOcena
Poceni in zanesljiv
Lahko bi bil za odtenek tišji
"Rabite zamenjavo ventilatorja v napajalniku? Spire bo pravi."
80%



THERMALTAKE HARDCANO 10

7.320 SIT Thermaltake

Thermaltake je eno vodilnih podjetij na področju hlajenja računalnikov. Njihov način je bil vedno usmerjen v brutalno moč ventilatorja, zato se njihovih izdelkov nekateri izogibajo. Toda tudi najbolj petični kupci si bodo želeli Hardcano 10 v svojem računalniku.

Ideja je preprosta. Zakaj bi morali trpeti zaradi hrupa, če je v računalniku hladno oziroma tvegati pregrevanje, če se ventilator prepočasi vrti? Vsi tisti, ki imate naprave za nastavljanje števila vrtljajev ventilatorjev, gotovo veste, kako nadležno je odpirati pokrov računalnika za to, da se zviša ali zniža število vrtljajev. Nadalje, mnogi želijo točno vedeti, pri kateri temperaturi plešejo kolo njihove komponente pod pokrovom. Thermaltake je prisluhnil kupcem in začel izdelovati serijo Hardcano, katere tekoča številka je 10. Hardcano 10 je krmilna naprava, ki jo namestimo v prosto 5,25-palčno mesto (tja, kamor spadajo pogoni CD-ROM, da si ne bo kdo zlomil palca). Njena naloga je prikazati in upravljati s temperaturami znotraj računalnika. Zaslon LCD vam daje na voljo dve številki. V normalnem načinu zgornja kaže alarmno temperaturo, ki jo sami nastavite, spodnja pa trenutno stanje, ki ga beleži senzor, ki ga sami prilepite na kritično mesto v računalniku (ponavadi na procesor ali grafično kartico). Ponuja pa vam še dva načina (min. in max.), v katerih se prikažejo najvišje in najnižje zabeležene in nastavljene temperature. Nadalje imamo dva kontrolna gumba, s katerima uravnavamo hitrost vrtenja ventilatorjev. Če je računalniku prevroče, preprosto zavrtimo gumb, zvišamo hitrost vrtenja ventilatorja in adijo, vročina. Ker pa so Thermaltakovci imeli še nekaj prostora na voljo, so zraven zatlačili še priključna mesta za USB in FireWire. Preprosto in uporabno.

→Podrobnosti

Namen Kontrolna enota za ventilatorje
Razširitveno mesto 5,25-palcev
Število senzorjev 1
Število regulatorjev 2
Dodatno LCD zaslon, 2x USB, 1x FireWire
Na spletu www.thermaltake.com
Prodaja JAE d.o.o., 01 589 62 00

PCFormatOcena

Uporabna kontrola hrupa in toplote

Samo dva kontrolna gumba

"Če imate radi lagodno kontrolo nad hlajenjem računalnika, vzemite Hardcana 10."

88%

Termalna prevodnost

Prevod toplote je bistvo vsega hlajenja.

Termalna prevodnost pravzaprav pomeni, koliko toplote je telo sposobno ukrasti procesorju in jo podati naprej. Uporaba materiala je tu prva in najpomembnejša. Različni materiali različno prevajajo toploto. Če pogledamo par najpogostejših materialov vidimo, da je svinec zelo slabo termalno prevoden, saj zmore le slabih 35W/mK (vatov na meter kelvin – ne glejte čudno, fiziki vam bodo pojasnili, da se tako meri termalna prevodnost), železo pa že ima dvojno prevodnost svinca. V računalništvu najpogosteje uporabljani aluminij se ponaša s termalno prevodnostjo okoli 265W/mK, medtem ko se prevodnost pri bakru povzdigne kar na 400W/mK. Že iz teh podatkov je razvidno, da je baker dosti bolj primeren za izdelavo hladilnih teles, kot aluminij. Med daleč najvišjimi termalno prevodnimi snovmi pa je čisti ogljik, oziroma nam znan in ženskam ljub diamant, ki prevaja toplota s kar 1600W/mK. Ker pa čisti ogljik v naravi bolj težko najdemo, v laboratorijih pa umetni diamanti bolj počasi rastejo, bomo še kar nekaj časa čakali na diamantno hladilno telo s platinastim ventilatorjem, posutim s smaragdi.

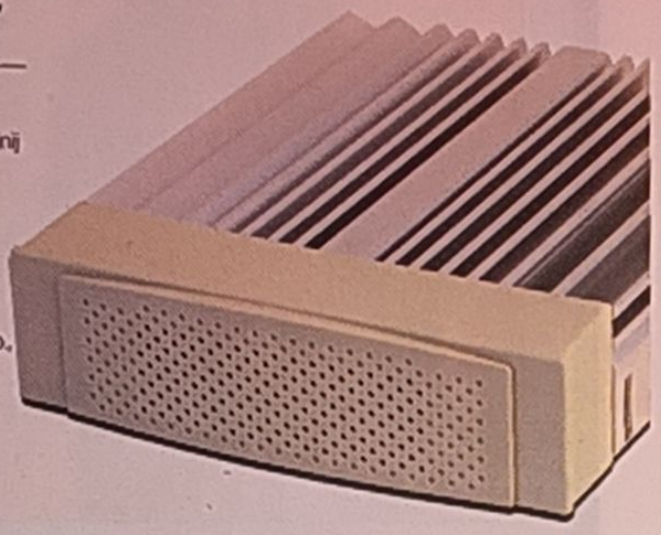
Kaj še lahko storimo

Uporaba hladilnega telesa ali pripomočka ni vse.

Vsa ta odlična tehnologija, ki jo lahko kupimo pa niti ni vse, kar lahko storimo za uspešno hlajenje računalnika. Kot prvo je pomembno, kako veliko ohišje imamo. Vedite, večje kot je ohišje, lažje je hladiti komponente v njem. Zatorej ne kupujte mini škatel, saj bo temperatura sistema tako dosti višja. Ohišje naj bo veliko, razen v primeru, ko si teh dimenzij ne morete privoščiti. Predvsem pazite na to, da napajalnik ne bo prekrival mesta za procesor in hladilnik, temveč bo stal nad njima. Nadalje si lahko kupite okrogle kable za priklop diskov in optičnih enot. Okrogli kabli zasedajo mnogo manj prostora, zato je lahko prepih mimo njih dosti večji. Če pa kupujete nov računalnik, razmislite o disku S-ATA, saj imajo ti eleganten tanek kabel za pretok podatkov. Nadalje spnite vse preostale napajalne kable, ki niso priklopljeni na naprave. Poskušajte ta šop kablov čim bolj odmakniti od procesorja in ventilatorjev. S pametno postavitvijo ventilatorjev prav tako mnogo pridobite. Vedite, da se hladen zrak nahaja na dnu, zatorej postavite spodaj ventilator tako, da bo viekel hladen zrak v ohišje. Ker pa se topel zrak dviga, namestite ventilatorje za izpih na vrhu zadnje stranice ohišja. Na tak način boste naredili pretok zraka po ohišju, ki bo močno ohladil celoten sistem. Nenazadnje, postavite računalnik na tla. Boste videli, da bo temperatura bo vsaj za stopinjo. Pa da ne pozabim – redno čistite notranjost računalnika. Prah in umazanija močno povečata zadrževanje toplote znotraj naprav.

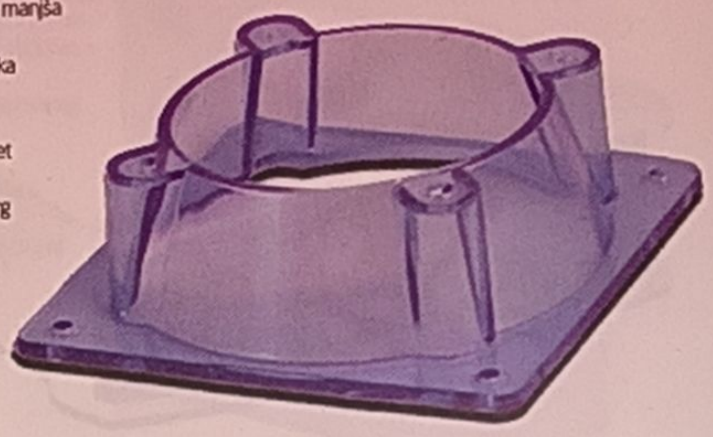
→MACASE MS-10

Namen Hlajenje trdih diskov
Zasnova telesa Aluminij
Razširitveno mesto 5,25-palčno
Dodatno 2 x 40mm ventilatorja
Na spletu www.macase.com
Prodaja Mlacom d.o.o., 01 500 87 75



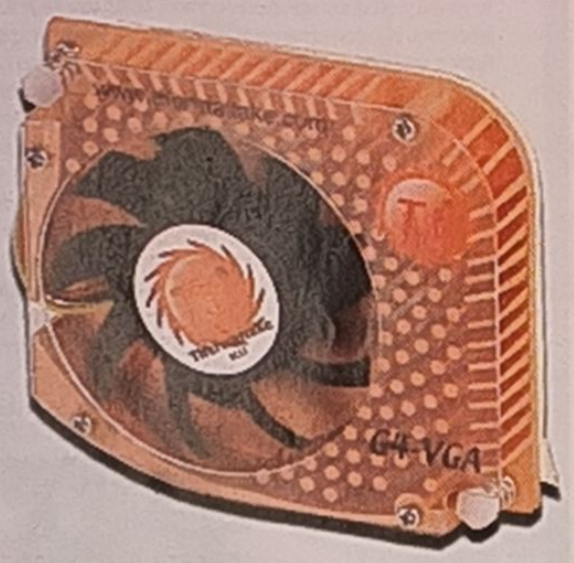
→LUFTER ADAPTER

Namen Pritrditev večjih ventilatorjev na manjša telesa
Zasnova Plastika
Dodatno nič
Na spletu www.revoltec.net
Prodaja www.cool-pc.org



→COPPER MEMORY COOLING KIT

Namen Hlajenje pomnilnika DDR
V kompletu 2 ploščici, 2 rebri
Pritrditev Sponki, lepilne podloge
Dodatno Nič
Na spletu www.thermaltake.com
Prodaja Mlacom d.o.o., 01 500 87 75



→THERMAL TAKE G4-VGA

Namen Hlajenje grafičnih kartic GF 3 in 4 Titanium
V kompletu Hladilno telo z ventilatorjem, 2 rebri
Pritrditev Plastične sponke, lepilne podloge
Dodatno Nič
Na spletu www.thermaltake.com
Prodaja Mlacom d.o.o., 01 500 87 75

MACASE MS-10

5.760 SIT Macase

Med pripomočke spada še tale Macasov težkokategornik. Macase je znan po izdelovanju ohišij in napajalnikov, s tem izdelkom pa so pokazali, da znajo še kaj drugega. MS-10 je namreč eden najtežjih hladilnikov na testu, namenjen pa je hlajenju diska. Uporaba je preprosta, saj na vrh diska poveznete MS-10 in ga pritrdite, nato pa vgradite v ohišje v prosto 5,25-palčno razširitveno mesto. Na sprednji strani pod masko najdete majhna ventilatorja, ki pihata po narebreni kovini in tako učinkovito hladita pregreti disk. Predvsem smiselna je uporaba pri diskih namenjenih za delovne postaje ali strežnike, ki se venomer vrtijo. Glede na to, da je izdelek soliden, me resnično čudi, zakaj je Macasu nerodno objaviti njihovo ime na škatli.

PCFormatOcena

Velik in učinkovit | Težak in drag

"Za hlajenje trdih diskov in metanje v glavo mimoidočim."

82%

COPPER MEMORY COOLING KIT

2.520 SIT Thermaltake

Mogoče ste že opazili, da so tisti najkvalitetnejši pomnilniki DDR opremljeni s posebnimi razprševalniki odvečne toplote. No, če že posedujete pomnilnik, pa si vseeno želite njegove ohladitve, potem se obrnite na Thermaltake. Prodali vam bodo tale komplet dveh ploščic in dveh reber. Oboje je namenjeno hlajenju pomnilnika, s tem da so ploščice namenjene sistemskemu pomnilniku, rebra pa lahko namestimo tudi na pomnilnik grafične kartice. Namestitev je preprosta, saj samo položimo lepilne podloge, položimo ploščice in jih spnemo s priloženo sponko. Za hlajenje pomnilnika na kartici pa zadostuje lepljenje s lepilnimi podlogami. Sistem uporabe je preprost, a vendar učinkovit, pa še cena ni pretirana.

PCFormatOcena

Ohladi vam pomnilnik | Kje je izdaja za parne pomnilnike?

"Če imate prevroč pomnilnik, vzemite ta komplet za hlajenje."

81%

LUFTER ADAPTER

1.800 SIT Revoltec

Se vam je že kdaj zgodilo, da ste bili primorani uporabiti malo hladilno telo, ker so bili kondenzatorji okoli procesorskega podnožja grozeče blizu? Takrat ste verjetno bentili nad proizvajalcem osnovne plošče, danes pa se lahko visokemu krvnemu tlaku elegantno izognete z uporabo Revoltekovih pretvornikov. Preprosto povedano, vam takšen pretvornik omogoča pritrditi večji ventilator na manjše hladilno telo. Testni primerek je omogočal pritrditev 80mm ventilatorja na 60mm veliko hladilno telo. V paketu tako dobimo lepo oblikovan konec plastike in potrebne vijake. Obstajajo tudi večji primerki, ki vam omogočijo pritrditev 120mm ventilatorja na 80mm hladilno telo. Uporabno? Samo za tiste, ki to potrebujejo.

PCFormatOcena

Omogoči večje ventilatorje | Halo? Zakaj ne stane kar 5000 SIT?

"Odiranje kupcev. Lahko bi vsaj bil pisan ali imel živobarvne lučke."

60%

THERMALTAKE G4-VGA

2.040 SIT Thermaltake

Če ste mislili, da je konec branja o Thermaltakovih izdelkih, se motite. Na voljo vam je namreč tudi hladilni komplet za grafično kartico, če ste slučajno nezadovoljni s tistim, ki ga imate. Žal pa ni namenjen kateri koli grafični kartici, ampak se uradno lahko namesti le na tiste kartice, ki imajo procesor GeForce 3 Titanium in GeForce 4 Titanium. Lastniki kartic GeForce MX pa ne potrebujete novih hladilnikov, temveč nove grafične kartice. G4-VGA je v celoti narejen iz bakra, v kompletu pa dobite tudi pasivno hlajena hladilna rebra, s katerimi hladite pomnilnik grafične kartice. Ventilator je nenavadno vpet z kombinacijo puše in krogličnega ležaja, zmore pa se vrteti z največ 5500 vrtljaji na minuto.

PCFormatOcena

Dobro hladi Geforce Titanium | Kaj pa ostale grafične kartice?

"Če vam odpoveduje ventilator, zamenjajte le tega."

83%

Premerjeni in ocenjeni

Konec koncev vsi hladijo. Kako dobro, lahko vidite v tabeli.

PCFormat NA STOPNIČKAH VENTILATORJI AVGUST 03

Na zadnjem mestu se je znašel veliki Zalman ZM-F2, ki bo moral dožveti posodobitev, saj mu puša za pritrditev ventilatorja ni v prid, dodan omejevalnik vrtljajev gor ali dol. Na drugem mestu sta se skupaj znašla Zalman ZM-F1 in Spire 08025B1M3/4. Prvi zmore višje število vrtljajev in ima dodan omejevalnik, drugi pa ima ugodnejšo ceno. Za najboljšega pa se je izkazal Titanov TFD-A8025M12C. Pristop z uporabo aluminija in poliranih površin se je izkazal za najboljšega.

PCFormat NA STOPNIČKAH HLADILNIKI AVGUST 03

Najslabši je tu CoolerMaster, malenkost boljši je Igloo 2410 PRO. Volcano 7+ dobro opravlja svoje delo, vendar vam bodo odpadla ušesa v načinu MAX. Thermalright odlično odvaja toploto, a pri zasoljeni ceni nima lastnega ventilatorja. Zalman CNPS6000 Al-Cu predstavlja dokaj dobro kombinacijo hlajenja in hrupa, višje od njega pa sta se uvrstili različici Volcano 11. Najboljša izdelka pa sta Zalman CNPS7000, ki odlično opravlja svoje delo in vodno hlajeni Aquarius II, ki je že zaradi zasnove daleč pred vsemi.

VENTILATORJI

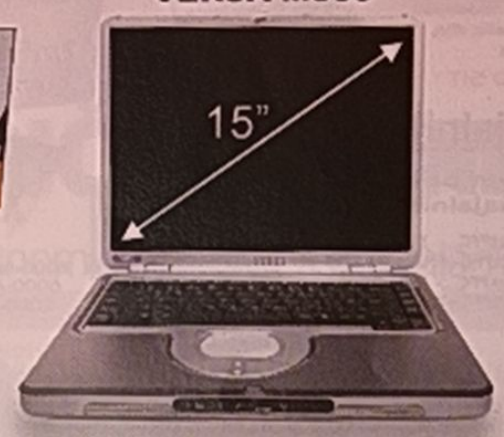
	ZALMAN F1	ZALMAN F2	TITAN	SPIRE
HITROST	3000	2800	2500	2700
HRUP	34.2	36.1	28	28
LEŽAJ	KROGLIČNI	PUŠA	KROGLIČNI	KROGLIČNI
OCENA	80%	75%	82%	80%

HLADILNIKI Z VENTILATORJI

	COOLER MASTER	IGLOO 2410	THERMALRIGHT SK7	TT VOLCANO 7+	TT VOLCANO T1	TT VOLCANO T1+	ZALMAN 6000	ZALMAN 7000	AQUARIUS II
IZMERJENA TEMPERATURA	59	56	47	51	48	48	50	41	30
HITROST VENTILATORJA	3800	4500	NIMA	6000	4800	4800	2800	2400	2400
HRUP	34.5	39.4	NIMA	47	48	48	34.2	25	29
OCENA	65%	72%	85%	80%	87%	87%	86%	89%	90%

Vaš novi partner NEC

VERSA M300



NEC recommends Microsoft® Windows® XP Professional for Business.

SUPER CENA

- odlične zmogljivosti
- vsestranska povezljivost
- prava mobilnost

NEC VERSA M300

399.900 SIT

Mobile Intel® Pentium® 4 procesor-M z 2.4 GHz
256MB DDR RAM,
LCD zaslon 15" TFT XGA,
trdi disk 40GB,
Combo DVD/CD-RW enota, FDD,
ATI 340M grafična kartica (do 32Mb)
zvok AC97, modem, LAN 10/100, zvočniki,
mikrofon, Firewire,RS232, Li-Ion baterija

POOBLAŠČENI PRODAJALCI: Big Bang, PowerPlus, Point-R, Prolog, Teal, KCI, Janus Trade, Mentis, BOF, Harvey Norman, Bocom, Tech Trade

Lepota po japonsko

COOLPIX S0
- 3,2 milijona pik
- 3 x optični zoom
- kovinsko vrtljivo ohišje
- velika barvna globina
- hitrejša odzivnost

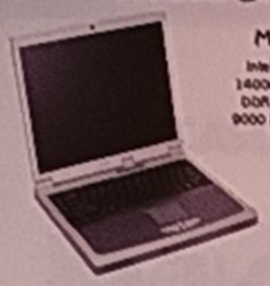
www.nikon-coolpix.com

NOVO v juliju

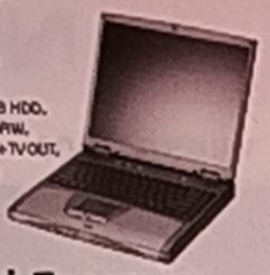
Nikon

GRAFO d.o.o.
Miklošičeva 36
Ljubljana
tel.: 01 542 17 07
info@grafo.si

prenosniki IPC
dvoletna garancija



MultiNote 430E
Intel Pentium 4 2400, 15" TFT 1400x1050, 40GB HDD, 256MB DDR RAM, DVD-CDRW, Radeon 9000 Mobile 64MB DDR+TVOUT, LAN 10/100, modem V90, USB 2.0, firewire, IrDA, SPDIF, torbica
405.900 SIT



MultiNote 5620
Intel Pentium 4 2400MHz, 15" TFT 1400x1050, 40GB HDD, 256MB DDR RAM, DVD/CDRW, VGA Radeon 9000 64MB +TVOUT, LAN 10/100, modem V90, USB 2.0, firewire, IrDA, SPDIF, torbica
469.900 SIT

napajalniki Enermax
svetovno priznani napajalniki

EG-365AX ActPFC... 17.400 sit
EG-365AX ActPFC+FMA... 21.000 sit
EG-465AX ActPFC... 28.320 sit
EG-465AX ActPFC+FMA... 29.880 sit

matične plošče Epox

Epox EP-8RDA3+... 30.900 sit

Socket A Duron/Athlon, nForce2 cipset

Epox EP-4PCA3+... 46.680 sit

Socket 478 P4, 875P cipset

grafične kartice Innovison

Inno3D Gf4 Mx440-8X 64MB/64bit TVOUT (GeForce4 MX440-8x)... 12.960 sit
Inno3D Gf4 Mx440-8x 64MB TVOUT (GeForce4 MX440-8x)... 15.960 sit
Inno3D Gf4 Ti4200-8x 128MB DVI/TVOUT (GeForce4 Ti4200-8x)... 34.680 sit
Inno3D Gf FX5200 128MB DVI/TVOUT (GeForce Fx5200)... 20.880 sit
Inno3D Gf FX5600 128MB DVI/TVOUT (GeForce Fx5600)... 41.760 sit

TwinMOS
vrhunski pomnilnik za ugodno ceno

PC2100 (DDR266)
PC2700 (DDR333)
PC3200 (DDR400)
PC3700 (DDR466)

PC Modding

(več o PC Moddingu na http://www.mlacom.si/modding/pc-modding.htm)

hladilni produkti Zalman
neslišni hladilniki (20dB)

6000-AlCu oem... 3.840 sit
6000-AlCu... 6.168 sit
6000-Cu... 7.920 sit

7000-AlCu... 7.320 sit
7000-Cu... 9.840 sit

5100AlCu oem... 4.428 sit
5100AlCu... 6.600 sit

ZM-F1... 1.000 sit
ZM-F2... 1.320 sit

Fan Mate 1... 828 sit

ZM80A-HP... 5.880 sit
VGA hladilnik

(več o produktih Zalman na http://www.mlacom.si/tv-vest/MODX/10-1-2002-zalman.htm)

ohišja Thermaltake
Xaser III s pleksijem

črn... 42.300 sit
moder... 42.600 sit
aluminijast... 53.400 sit

mlaco d.o.o.
Drenikova 36, Ljubljana
T:01/5008775 F:01/5008777
prodaja@mlacom.si, http://www.mlacom.si

Vse cene vsebujejo DDV in se lahko spremenijo brez predhodnega obvestila! Naročeno pošljemo tudi po hitri pošti

POSTAJA
CENTER
103.7 MHz

Igre

Novice/Napovedi/Opisi

Vedno prvi za igre

FILMSKE IGRE

Filmi so v redu zadevščina; dokler jih ne prenesejo v računalniško igro. Takrat se zgodi katastrofa. No, ne vedno. Ravno ta mesec, ko sem preigraval *Star Trek: Elite Force II*, sem bil silno presenečen. Igri nimam česa očitati – lepa grafika, glasovno igranje so prevzele kar filmske zvezde, svet je poln filmskih likov in krajev, ki ste jih vzljubili na TV sprejemnikih, tu je akcija in občutek, da gledate najnovejši del serije... Ne vem, kaj je bilo pri tem naslovu v razvoju drugače, a vsekakor si tega želim v še večjih količinah. Brž kone je veliko pripomoglo tudi dejstvo, da razvijalci niso bili pod časovnim pritiskom, saj jim ni bilo treba izida uravnavati z izidom filma. Navsezadnje je podoben primer tudi zadnji *Indiana Jones*, odlična akcijska pustolovščina, na katero sem zaradi samega Indya še posebej navezan. A kaj mi pomagata ti svetli zvezdi, ko pa pomislim na *X Men 2: Wolverine's Revenge* ali *Hulka* in dobim strašen glavobol. Pravzaprav je tako hudo, da moram takoj zaključiti.

bartolj@videotop.si

NAJTEŽJE PRIČAKOVANE

Zaradi njih se tako radi pogreznemo v spanec ... in sanjamo.

PRIHAJAJO

NASLOV	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
INDYCAR SERIES	POLETJE	CODEMASTERS	PCF 17	DIRKALNA SIMULACIJA
SW: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	POLETJE	ACTIVISION	POP. VODIČ	RPG
TRON 2	AVGUST	BUENA VISTA	PCF 17	STRELSKA
REPUBLIC THE REVOLUTION	SEPTEMBER	EIDOS	PCF 17	STRATEGIJA
HALF LIFE 2	SEPTEMBER	SIERRA	PCF 15	STRELSKA
HALO	SEPTEMBER	MICROSOFT	PCF 17	STRELSKA
HIDDEN&DANGEROUS 2	SEPTEMBER	TAKE 2	PCF 16	STRELSKA
SPACE COLONY	SEPTEMBER	TAKE 2	PCF 18	STRATEGIJA
HOMEWORLD 2	OKTOBER	SIERRA	PCF 15	STRATEGIJA
COMMANDOS 3	OKTOBER	EIDOS	PCF 16	STRATEGIJA
FLIGHT SIMULATOR 2004	JESEN	MICROSOFT	POP. VODIČ	LETALSKA SIMULACIJA
RAILROAD TYCOON 3	JESEN	TAKE 2	PCF 15	MANAGERSKA
ROME: TOTAL WAR	JESEN	ACTIVISION	PCF 18	STRATEGIJA
CELEBRITY DEATHMATCH	NOVEMBER	TAKE 2	PCF 18	PRETEPAŠKA ARKADA
FULL THROTTLE: HELL ON WHEELS	ZIMA	LUCAS ARTS	PCF 17	PUSTOLOVŠČINA
DOOM III	KONEC 2003	ACTIVISION	POP. VODIČ	STRELSKA
UT 2004	KONEC 2003	EPIC	PCF 18	STRELJANKA
C&C GENERALS: ZERO HOUR	KONEC 2003	EA	PCF 18	STRATEGIJA
THE SIMS 2	ZAČETEK 2004	EA	PCF 17	STRATEGIJA
WORLD OF WARCRAFT	POLETJE 2004	VIVENDI	PCF 17	MMORPG
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	POLETJE 2004	EA	PCF 17	DIRKALNA ARKADA
THE MATRIX ONLINE	2004	UBI SOFT	PCF 17	MMORPG

LESTVICE BRALCEV

NAJBOLJ IGRANE

MESTO	IGRA
1	GTA VICE CITY
2	GTA 3
3	PRAETORIANS
4	SPLINTER CELL
5	GOTHIC 2

NAJBOLJ ZAŽELJENE

MESTO	IGRA	NAZADNJE
1	HALF LIFE 2	PCF 16
2	DOOM III	POPOLNI VODIČ
3	MAX PAYNE 2	ŠE NE
4	TOMB RAIDER: AOD	PCF18
5	ROME: TOTAL WAR	PCF 18

PCFormat-ovi IGROLOGI

TOMAŽ BARTOLJ
IGRA: *Star Trek: Elite Force II*
ZAKAJ? Ena najboljših prvoosebnih iger zadnjih mesecev.

NIKOLA JANKOVIĆ
IGRA: *Civilization III*
ZAKAJ? Kdaj pa kdaj se je treba spomniti starih klasikov.

BARBARA BANOVIĆ
IGRA: *Kitaro*
ZAKAJ? Ob njenem poznavanju akordov gre za idealno mučilno orodje.

MARKO ŠTOR
IGRA: *Wolfenstein*
ZAKAJ? Kako zakaj? Odlična igra, pa še zastonj.

IVO VIDERGAR
IGRA: *Warcraft III: Frozen Throne*
ZAKAJ? Dodatek za edino igro (razen *Quake*), ki je po njegovem okusu.

BOŠTJAN KRAJNC
IGRA: *Quake III Arena*
ZAKAJ? Že dolžnost mu veleva, da se tako izrazi. V resnici igra *Tetris*.

NAŠE OBLJUBE

1. OPISUJEMO SAMO DOKONČANE IGRE.
Nikoli ne opisujemo naslovov, ki niso označeni kot dokončani in požegnani s strani založnika. To pomeni, da lahko korenito testiramo, preden podamo oceno.

2. VEDNO POVEMO KAR MISLIMO.
Naši opisovalci obožujejo igre, a so popolnoma nepodkupljivi. Ni nas mogoče kupiti ali teroritirati, je naš moto.

3. IGRE NAMENIMO USTREZNEMU OPISOVALCU.
Kombinirane izkušnje naših opisovalcev so nenadkrijlive. Igre ljubimo in vsak naslov dodelimo opisovalcu, ki je obožavalec zvrsti.

4. DAMO VAM JASNO PRIPOROČILO
Želite si vedeti, kaj se splača kupiti. Uporabljamo okvirčke, slike in primerjave, kombinirane z jasnimi sodbami, da vam olajšamo odločitev.

5. PRISLUHNEMO VAM
Seveda imamo zmeraj prav, a včasih imajo drugi še bolj prav kot mi. Pridružite se nam na **www.pcformatslo.net/forum/** in z nami delite vaše izkušnje.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Nesgrano, leno, nič vredno, žaljivo
20-49% Zametki igre, pri razvoju je šlo nekaj narobe
50-69% Solidne ideje, majavi temelji
70-79% Zadovoljiv predstavnik zvrsti, ni pa za množice
80-89% Upravičen nakup za vse, le malo manjka do genialnosti
90+ Fenomenalen. Dobitnik *PCFormat* nagrade

PCFIgričarski vodič

Da boste takoj vedeli, kaj igre vključujejo.

ZF ZADEVE Roboti vas bodo zasužnjili. Mi smo že tam.
IGRANJE VLOG Vsebuje vilince, orke in velikanske pajke.
IQ TEST Igra je polna napenjanja sivih celic.
GROZNE FRIZURE A ne tako, kot na www.mulletjunky.com.
NASILJE Še vedno varnejša kot večer na ulici.
KRIMINAL Dokaz, da se splača ali pa ne.
NEZEMLJANI Kažejo zanimanje za rektalne sonde.
POSLOVANJE Za navdušence nad razpredelnicami
SPOLNOST Prijetno ali moteče? Odločite se sami.
VOJNA Prestrašeni Bush www.awolbush.com.
POLITIKA Zgrabite jih, preden oni zgrabijo vas.
GROZA Še bolj grozno kot dnevna poročila.
AVTOMOBILI Za dirkanje ali navaden prevoz.
SLABA SINHRONIZACIJA Mienda ni tako težko!

POGLED MED RAZVIJALCE

Kaj razvijalci počno in koliko časa bo to še trajalo.

GREYHAWK:THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

ZALOŽNIK ATARI

Legendarni razvijalci Troika, ki so ustvarili briljantni *Fallout*, se niso prav nič naučili o naslavljanju iger od svojega že komično obširnega zadnjega naslova *Arcanum: of Magick and Steamworks Obscura*. Sedaj se vračajo z RPG, ki bo temeljila na franšizi *Dungeons and Dragons* in za katero govorijo, da zna potolči *Neverwinter Nights*. Več o tej igri v prihodnjih številkah.

ONI PRAVIJO Poletje 2003
MI PRAVIMO Lahko se malo zavleče, saj je Troika perfekcionist.

CELEBRITY DEATHMATCH

NAPREDEK 85%

ZALOŽNIK TAKE TWO

Temeljila bo na, sicer mestoma zabavni, trapariji iz MTV, kjer so se med sabo (verbalno in fizično) pomerile znane osebe. Zna biti najbolj smeha polna pretepačina po *Rise of Robots*, a tokrat iz pravih razlogov. V ring bodo med drugim stopili Anna-Nicole Smith, Ron Jeremy, Marilyn Manson, Mr. T in Justin Timberlake. Upajmo, da bomo po dolgi suši vendarle dobili odlično pretepaško igro.

ONI PRAVIJO Jesen
MI PRAVIMO Bo kar držalo, če ne bo kakšnih tožb.

PAINKILLER

NAPREDEK 80%

ZALOŽNIK MINDSCAPE

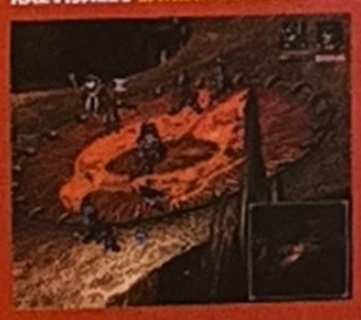
Ta dolgo pričakovana arkadna otroška igra, ki bo naslednica *Doctor Mario*, vas bo popeljala v svet puhastih zajčkov... Ne, čakajte. Ups, napaka. Pravzaprav gre za besno FPS (strelsko igro) v slogu *Serious Sama*, z največjimi balabami, kar ste jih kdaj videli, in presunljivo grafično podobo. Od možganov se lahko poslovite, saj gre za čisti adrenalin. Preklopi glavo na zabavo!

ONI PRAVIJO September
MI PRAVIMO Naj si vzamejo nekaj več časa in poglobijo igro.

RIFTRUNNER

NAPREDEK 70%

RAZVIJALEC LARIAN STUDIOS



Še vedno nam je kar nekoliko žal, ker nismo RPG *Divine Divinity* dali nekoliko višje ocene, saj so razvijalci "fejst pobje". Sedaj prihaja kvazi nadaljevanje *Riftrunner*, ki izvirniku sicer ni soroden po imenu, se pa zato odvija v istem svetu, si lasti nekoliko izboljšan grafični srček in bo doživel veliko sprememb glede na želje igralcev. Zgodba je vsekakor zanimiva – poglejte si **www.riftrunner.com**.

ONI PRAVIJO Konec 2003
MI PRAVIMO Njihova zadnja igra, je precej zamudila...

THE GREAT ESCAPE

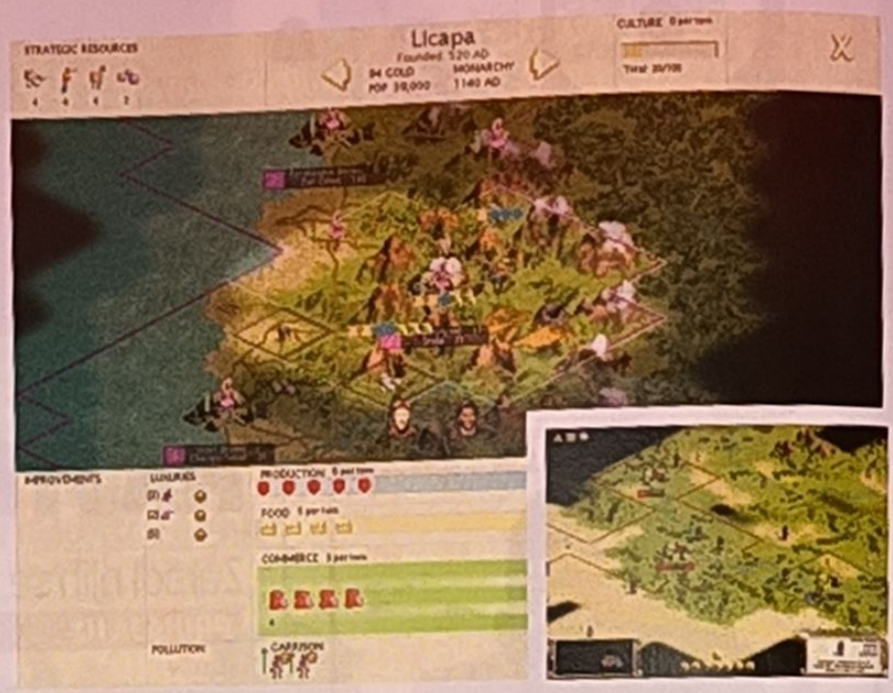
NAPREDEK 60%

ZALOŽNIK SCI

Nemcem iz koncentracijskih taborišč ni ušlo veliko ljudi, a bile so izjeme... *The Great Escape*, ki je skorajda v vsem zvest Chrimbovi klasiki, naj bi ugledali še letošnje poletje. Nadzirali bomo lahko nekaj najbolj znanih filmskih likov – tudi gospoda McQueena in njegov motor – pri njihovih drznih pobegih iz nacističnega pekla. Dum der dum dum, der dum de dum dum ...

ONI PRAVIJO Avgust
MI PRAVIMO Je še nekaj hroščev, a upamo, da bo pravočasna.

NAPREDEK 70%



>>POTEZNA STRATEGIJA

CIV III: CONQUEST

Genialna igra! Genialen dodatek?

Nekoč je bil šah. A sedaj je vladar poteznih iger *Civilization III*. Kot vsak kralj si prizadeva za še večje bogastvo in slavo. To naj bi mu prinesel dodatek *Conquests*. Na voljo bo sedem novih civilizacij, veliko še ne videnih enot, voditeljev, čudežev in virov (sladkor, tobak, banane...), izboljšana UI in sistem diplomacije, izpopolnjeno igranje prek elektronske pošte, novi pogoji za zmago, bolj prilagodljivi svetovi... Vse bo predstavljeno v kampanjah, ki bodo zajemale Mezopotamijo (za vse ljubitelje zgodnjih kultur), Srednjo Ameriko z bojevitimi indijanskimi plemeni, Japonsko, postavljeno v čas borb lokalnih vladarjev za naslov šoguna in drugo svetovno vojno, ki je bodo veseli ljubitelji sodobnega vojskovanja. Da bo dogajanje še pestrejše, so vključili še naravne katastrofe v obliki vulkanov in ostalih naravnih sil. Svet bo zopet postal potezen novembra.

www.civ3.com

>>STRATEGIJA

C&C GENERALS ZERO HOUR

Teroristi ne bodo mirno spali. Niti Američani in Kitajci.

Še ena strateška klasika, ki bo dobila dodatek. A tokrat gre za relnočasovni biser, ki ga v svojih rokah drži EA. *Zero Hour* bo to, kar se od dodatka spodobi – vpeljal bo tri nove kampanje s skupno 15 misijami, v katerih bomo potapljali ameriško ladjevje, preganjali teroriste v Kairu in zganjali podobne norije. Najpomembnejši pa bo način izzivanja generalov, kjer bomo izbrali enega izmed devetih voditeljev in se nato pomerili proti drugemu. Vsak bo imel resnično unikaten pristop k bitkam, pohvalili pa se bodo lahko tudi z lastnimi enotami (na primer vojaki GLA na motorju). Izid bo konec leta.

www.generals.ea..com

>>PRVOOSEBNA

UNREAL TOURNAM. 2004

Vojna, ki nima konca se nadaljuje.

"Čakajte malo PCFormatovci," vas slišimo kričati kot otroka, ki ga skušaš naplahtati. "Ste padli obrnjeni na glavo, ali kaj? Od zadnjega *UT* ni preteklo niti leto." Da, smo malce, a tokrat to ni pomembno. *UT* bo namreč septembra res dobil letnico 2004. Vpeljal bo nove načine igranja – med drugim bomo deležni akcije z vozili v stilu *Halo* in pa borbo vesoljskih ladij, kot jih poznamo iz *Freelancerja*. Poleg tega bo veliko novih map za že znane načine, igra pa bo združljiva še z maparni za *UT 2003*. Ali bomo sedaj še *UT* pričeli prejemati vsako leto, kot smo vajeni od iger EA Sports?

www.unrealtournament2003.com

APZ
www.apz-zdruzenje.si
ZAKAJ JE PIRATSTVO NAPAČNO?
Poiščite odgovor na naslovu: www.apz-zdruzenje.si

>>STRATEGIJA

SPACE COLONY

Vzamemo vesolje, mu primešamo strategijo in voila – tu je *Space Colony*.

Če smo malce leni in citiramo razvijalce: "Igro bi najbolje opisali kot mešanico med *Sims* in graditeljsko igro *Sim*, postavljeno v vesolje." Na projektu delajo možje, ki so nam prinesli odlični *Stronghold*, zato pričakujem lahkotno, a vzdušja polno strategijo. Manjkalo ne bo humorja, odtrganih lokacij in razgibanih nalog. Če mislite, da bo problem le ekonomija, se motite, saj bo ena pomembnejših sestavin res sila podobna *The Sims*. Pripravite se torej na zahtevne in jokave obiskovalce vesoljske kolonije. Da bi zadovoljili tako prazen mošnjiček, kot nergave naseljence, se boste lotili najrazličnejših misij. Lovili boste avtohtona bitja, da boste lahko odprli vesoljski živalski vrt, izkoriščali naravna bogastva, postavljali diskoteke in drugačne atrakcije... A prišel bo čas, ko boste morali svoje sanjsko mestece na Luni zaščititi in takrat se ne boste izogibali orožju. Svojo verigo hotelov v kozmosu boste lahko postavili že septembra. *Startopia* je kljub kakovosti prodajno pogorela. Borno videli, kaj čaka *Space Colony*.

www.godgames.com

>>STRATEGIJA

AGE OF WONDERS: SHADOW MAGIC

***Warcraft III* je dokazal, da ne potrebujemo vedno revolucije. Se bo to ponovno potrdilo?**

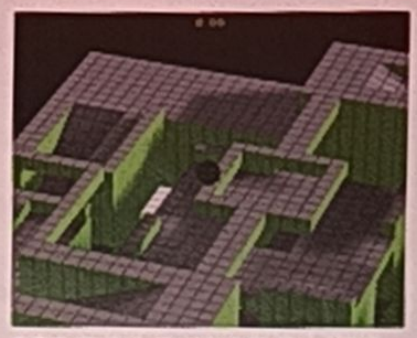
Mešanje strateških elementov z značilnostmi igranja vlog se je že večkrat izkazalo za dober recept. Eden izmed rezultatov tega kombiniranja je serija *Age of Wonders*, ki naj bi že septembra dobila nadaljevanje. Novinec v svetu magije bo vpeljal tri nove rase, skupaj z njimi pa pričakovano sveže enote, čarovnije in junake. Glede zgodbe kakšnega posebnega kompliciranja ni videti – raj bi poredneži radi spremenili v pekel. Treba jih je po riti! Tokrat bo bolje poskrbljeno za orodja, s katerimi si boste lahko prilagajali izkušnjo – v ta namen bosta v igro vključena generator okolja in urejevalnik scenarijev, ki pa bosta zastavljena tako, da si novinci ne bodo polomili vseh prstov, preden bodo ustvarili kaj spodobnega. Star recept z novimi začimbami torej.

www.godgames.com

>>OPISI MODOV

NA DVD

Najlepši mutanti, ki jih lahko srečate...



MARBLE MADDNES

Za: *UT 2003*

Vodenje drobcene frnikole po labirintu polnem ovir, se morda zdi v primerjavi z adrenalinom in frag akcijo napolnjenim *UT 2003* malce dolgočasno početje. A skeptiki bodo doživeli šok! *Marble Maddnes* je bil čista klasika v času, ko je bila 3D grafika le pobožna želja nekaterih programerjev, glavni adut pa igralnost. Ta mod ponuja zvesto pretvorbo s šestimi celotnimi stopnjami, eno in večigralstvo in štiri izjemno zabavne načine igranja, med drugim briljantni deathmatch.

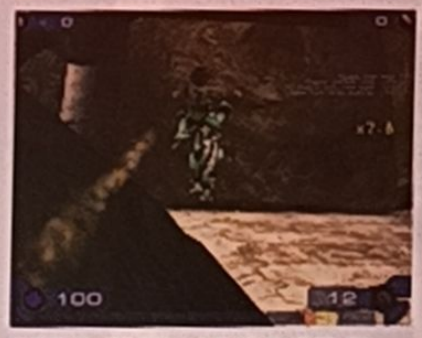
PCFormatOcena

Čista nostalgična igralnost

Le šest stopenj v zgodnji različici

"Enkratno idejo znova predstavi občestvu."

83%



MERCURY MISSILE INSTAGIBY

Za: *Unreal Tournament*

Mercury Missile je popoln primer kako lahko mod skupnost s pomočjo majcene predelave poveča zanimivost igranja – preprost mod, ki se koncentrira na metalca raket in mu doda novo visoko hitrostno strelivo ter prilagodljiv zoom. Izstrelki letijo skozi zrak z osupljivo hitrostjo in nasprotnikovo telo ob srečanju spremenijo v kup letečih telesnih delov. Neverjetno razburljivo za krajši čas, a kljub temu nepogrešljivo.

PCFormatOcena

Spektakularni poboji so obveza izkušnja

Smrt ob enem zadetku ni všeč novincem

"Mutacija metalca raket, ki najprej strelja in potem sprašuje."

76%

INTERNATIONAL CRIME SYNDICATE

Za: *Soldier of Fortune 2*

Kvalitetne mode za *SoF 2* je težko najti – eden izmed razlogov, zakaj je bil ta tako težko pričakovan. Gre za izpiljeno ekipno igranje, ki razdeli igralce v dve skupini – plačane kriminalce in četo specialcev, pripadnikov SWAT. Zraven pride še gora predelav orožij, pet novih map in, kar je najboljše, enkraten način igranja v stilu *Hitmana*, ki doda novo plast taktičnosti ter napetosti v večigralstvu *SoF 2*.

PCFormatOcena

Enostavno odličen mod

Zaenkrat je še malo strežnikov

"Podcenjeno večigralstvo *SoF 2* dobiva nove razsežnosti."

90%

INTERNATIONAL ONLINE SOCCER

Za: *Half Life*

Pogon *Half-Life* je dobil že mnogo katere čudne mod oblike, a precej časa je preteklo preden se je kakšna ekipa zavzela, da bi ustvarila prvoosebni nogomet. Zanimanje za to on-line nogometno ligo je že sedaj neverjetno in strežniki rastejo kot gobe po dežju, čeprav se mod nahaja še v fazi izboljševanja. V tej različici so namreč osnove podajanja, streljanja in preigravanja še (pre)težavne.

PCFormatOcena

Je online nogomet, ki ni FIFA

Nerodne postavitve kamer

"Ni ravno lepotička, a zanjo je še čas."

74%

RAZVIJALEC
TOTALLY GAMES

ZALOŽNIK: LUCASARTS
WWW.LUCASARTS.COM/PRODUCTS/NORMANDY/

Larry Holand, ustanovitelj in kreativni direktor pri Totally Games.

KDO JE TOTALLY GAMES?
Že dolgo so tesni prijatelji z LucasArts in stojijo tudi za uspešnimi bojnimi letalskimi igrami v svetu *Star Wars*. *Secret Weapons Over Normandy* pa ni njihov prvenec s tematiko svetovne vojne – pohvalijo se lahko že z *Secret Weapons of the Luftwaffe*, *Battlehawks 1942* in *Their Finest Hour: The Battle of Britain*. Poznate torej koga boljšega za to delo?

KAJ DELAJO?
Secret Weapons Over Normandy jih je dodobra zaposlila, saj pripravljajo verzije za PC, PS2 in Xbox, vse pa so napovedane še za to leto. Predvidevamo, da to še ne bo konec njihovega sodelovanja z Lucas Arts, saj skupaj žanjejo velike uspehe. Vojne igre pa sploh občestvo sprejema z navdušenjem...

NEPOZABNO Ali je neizprosno pilotiranje za vas preveč? Odpočijte si torej in postanite ubijalski stroj v kateri izmed mnogih misij, ki vam v roke porinejo strojnico in se skoncentrirajte na klatenje sovražnikov.

Švaba je kaznoval eden izmed hrabrih ameriških fantov.

Poglejte te oblake. Deževalo bo – ne pozabite dežnikov.

Možnost preživetja tegale Japonca morate oceniti na manj kot 0.

↘BOJNA LETALSKA SIMULACIJA

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

DATUM IZIDA
Jesen 03

Spoznamo protiletalsko obrambo, ker ne vemo, kaj je tako zanimivega na letalih.

Koga pravzaprav menite, da vodite za nos, gospod Holland? Vsi dobro vemo, da ste odgovorni za nekatere izmed najboljših bojnih letalskih simulacij. In zavedamo se da Secret Weapons Over Normandy lahko sledi njihovi bleščeči sledi. Prosim? Če nam kaj poveste, nas morate ubiti? V redu. K vam se bomo vrnili kasneje...

Zopet v kabini

Lucas Artsova prva generacija bojnih letalskih epov iz druge svetovne vojne je v zgodnjih 90. letih učvrstila žanr, a so zadnje čase fantje presedlali na igre s temo *Vojna zvezd*. Predstavljajte si torej naše zadovoljstvo, ko smo se znova znašli v letalski kabini s tistimi poredni-mi nacisti na muhi.

Seveda niste omejeni zgolj na zračni prostor nad Normandijo, saj se igra razteza skozi časovno obdobje štirih let, ko so imeli dominacijo v zraku pripadniki Tretjega Rajha. Udeležili se boste lahko najpomembnejših bitk vojne – začeli boste z evakuacijo Dunkirka, končali pa s krutim dnevom D. V igri bo vključenih 15 misij, ki se bodo odvijale po celem svetu in 30 zavezniških, japonskih in nemških letal, od katerih jih boste lahko pilotirali kar 25. *Secret Weapons Over Normandy* pa nima ambicij postati simulacija za največje navdušence, kot morda nekateri pričakujete, temveč bo z realizmom kombinirala akcijsko vzdušje.

Oglejte se

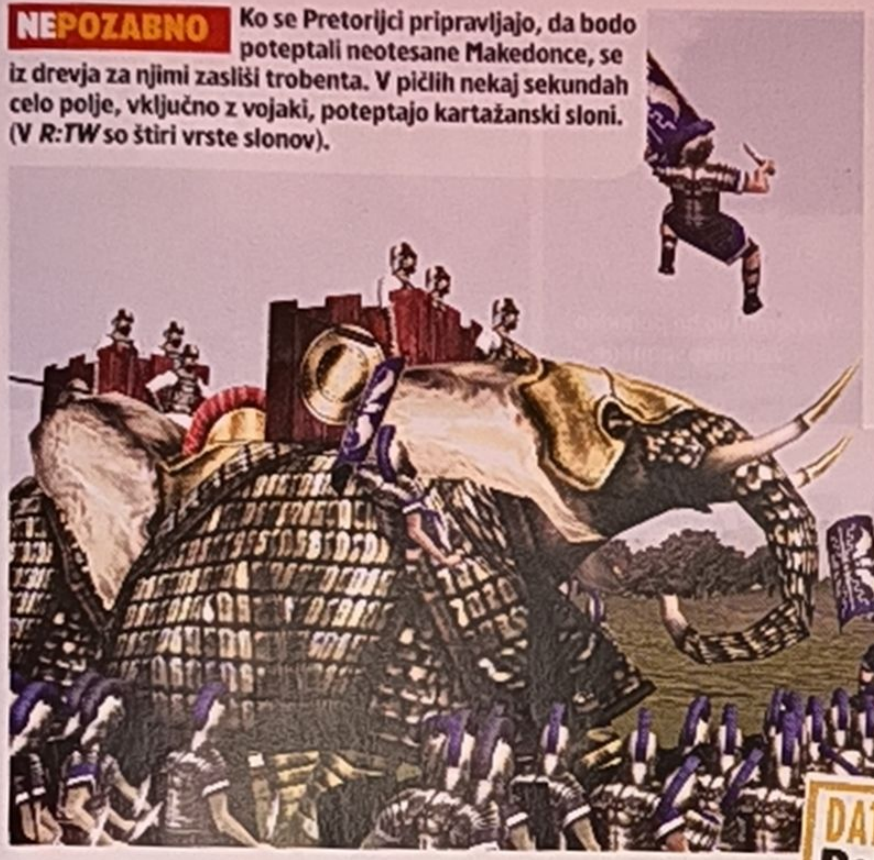
Ena izmed večjih dobrot igre bo ogledovanje posnetkov. Ti vam bodo omogočili, da dogajanje kadar koli zamrznete in si zadnjih 15 sekund bitke ponovno ogledate iz 24 različnih zornih kotov – pogled na sestreljene sovražnike bo nekaj enkratnega za vašo narcistično plat.

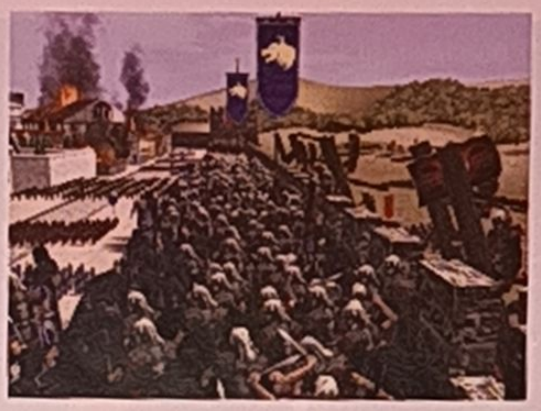
Čedalje večji zanos razvijalcev pri ustvarjanju kakovostnih zvočnih posnetkov je prevzel tudi Totally Games, saj so se fantje zaradi zvočnih učinkov odpravili na teren, kjer so posneli hrumenje pravih letal iz druge svetovne vojne. Vpoklicali so tudi talentiranega Willa Lymana, znanega po glasu iz dokumentarcev, ter japonskega igralca Maka, ki naj bi dodala svoj delež k boljši izkušnji. Vse kaže, da bo kombinacija trdega dela, vestne natančnosti in Lucas Artsovega financiranja ta naslov ponesla med slavne predhodnike.

PCF

Digitalni fotoaparat 3,3 MIO PIK... od 37.200 SIT dalje!
TECH TRADE CENTER
MP3/VIDEO/CD predvajalnik samo 19.080 SIT
OSEBNI RAČUNALNIK ... od 73.990 SIT dalje!
DISKI, RAMI, PROCESORJI, OSNOVNE PLOŠČE,...
CD mediji 90min/25kos ... samo 1.990 SIT
Vse cene so z DDV.
V sodelovanju z: ANTERA
www.techtradecenter.si/E-mail: tech.trade@siol.net /Tel:01/434-01-08/Fax: 01/434-01-09/Naslov: Vošnjakova 6, 1000 Ljubljana

NEPOZABNO Ko se Pretorijci pripravljajo, da bodo poteptali neotesane Makedonce, se iz drevja za njimi zasliši trobenta. V pičlih nekaj sekundah celo polje, vključno z vojaki, poteptajo kartažanski sloni. (V *R:TW* so štiri vrste slonov).





Ko je požgal Rim, se je Neron moral na hitro naučiti igrati na gosli.

Še konjske riti so realistično animirane. Res.

DATUM IZIDA
Poletje 04

RAZVIJALEC
CREATIVE ASSEMBLY

ZALOŽNIK: ACTIVISION
WWW.TOTALWAR.COM

↘ STRATEGIJA

ROME TOTAL WAR

Igra je tako dobra, da nas je prepričala, da se odzovemo vpoklicu v legije.

Michael de Plater, prima dečko in kreativni direktor.

KDO SO CREATIVE ASSEMBLY? Podjetje je leta 1987 ustanovil Tim Ansell, danes pa redno zaposluje 60 ljudi, na relaciji med Sussexom in Brisbanom v Avstraliji. Tim je delal pri pretvorbah prvih iger v obliko, primerno za igranje na PC-jih, vključno s *Stunt Car Racerjem* Geoffa Crammonda in *Shadow of the Beast*. Najbolj znana igra, katere avtorji so Creative Assembly je *Shogun: Total War*, ki je pobrala celo vrsto nagrad, podjetje pa je lani izdalo še *Medieval: Total War*, ki smo jo v našem popolnem vodiču pri *PCF* razglasili za najboljšo igro vseh časov.

KAJ POČNEJO? Delajo *Rome*. Razen tega počno stvari, ki jih računalniški programerji običajno počno: poskušajo zavzeti svet. In si privoščijo fantastična kosila v fantastičnem okolju. Razvijalec je prav tako potrdil, da delajo na novem, skrivnem projektu. Nooo... ja...

Šestdeseta so imela JFK-ja. Sedemdeseta afero Watergate, osemdeseta Lennona, devetdeseta Diano, nulta pa 11. september. Po vsakem od omenjenih dogodkov smo poslušali, kako ne bo nič več tako, kot je bilo pred tem. Tudi igričarska industrija ima svoje mejnike: *Ultimo 7*, *Doom*, *System Shock*. Danes vsak predstavnik industrije, pove nekaj v slogu: "Vem, da ni *Half-Life 2*, a vseeno..." Po *Rome: Total War* bodo te izjave takšne: "Ni *Half-Life 2*. In v njej ni slonov."

A do izida igre je še celo leto – ali se razvijalci ne bojijo, da bi jih kdo dohitel? Mike Simpson, razvojni direktor, je nonšalanten: "Ne ravno." Ne? "Z razvojem smo začeli istočasno kot z *Medieval*. Šli smo k Activisionu in tam so nas vprašali čisto isto. Pojasnili smo jim, kakšno tehnologijo bi potrebovali tekmeci in po razmisleku so nam dali dovolj časa za razvoj, tako da bomo igro lahko dodelali, kot se šika."

General, v katerega je usmerjen naš pogled, sedi na nestrpno rezgetajočem konju. Je popolnoma realistično animiran, kot vsak od 10.000 vojakov, ki se lahko udeležijo bitke. Njegova konjenica se obrne in prične korakati v pomoč preostali vojski, ki oblega makedonsko mesto. Lokostrelci se izmenjujejo pri obstreljevanju obzidja, katapulti rušijo kamnite gradnike in padajoče kamenje s seboj nosi tudi branilce obzidja, medtem pa orožja za obleganje počasi napredujejo.

V družbi z lokostrelci

Še nedolgo tega smo hvalili simulacijo obleganja v *Praetorians*, ki pa, v primerjavi z mogočnimi stolpi, balistami in ovni v *Rome*, izgleda le kot grob osnutek. Vojaki se vzpenjajo po lestvah, prislonjenih ob obzidje, ščite si držijo nad glavo in se zaženejo v sovražnike na vrhu. Legije se formirajo v testude (želve) in vsakega legionarja lahko vidite, kako namešča svoj ščit na pravo mesto. Michael de Plater nam je povedal: "Načrtujemo, da bo vsak vojak individuum – različno bodo veliki, različno hitro se bodo premikali – in ko boste videli pretorijsko enoto, bo ta strogo formirana, medtem ko bodo barbarske enote klateške tolpe."

Bitka za kralje

V izbirnem meniju je okoli 30 frakcij, ki vključujejo Rimljane, v debelokožne živali zaljubljene Kartažane, uporniške sužnje, barbarske Galce, tevtonske viteze in Britance. Glavni zaslon je podoben zaslonu iz *Medieval*, le da ima izboljšan vmesnik in več kot 10.000 bojnih polj, ki so dinamično modelirana na podlagi področja, na katerem se vojske bojujejo.

A to še ni vse: deležni bomo različnih vremenskih razmer, pomorskih bitk, gorečih svinj za odganjanje slonov, unikatnih mest (s 180 nadgradnjami za vsako kulturo), individualnih enot, napredne UI in načina misij v slogu *Grand Theft Auto*. Na vse našteto pa bo potrebno še počakati. Rim je enkrat že vladal svetu – sodeč po tem, kar smo videli, mu bo to še enkrat uspelo. Saj gre za nadaljevanje za marsikoga najboljše igre vseh časov, zaboga.

PCF

MLATENJE SLAME?

Na E3 je bil *Rome* drugi (za *Half-Life 2*).

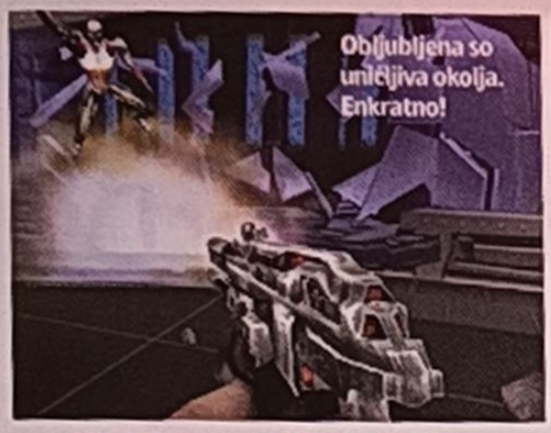
ONI PRAVIJO

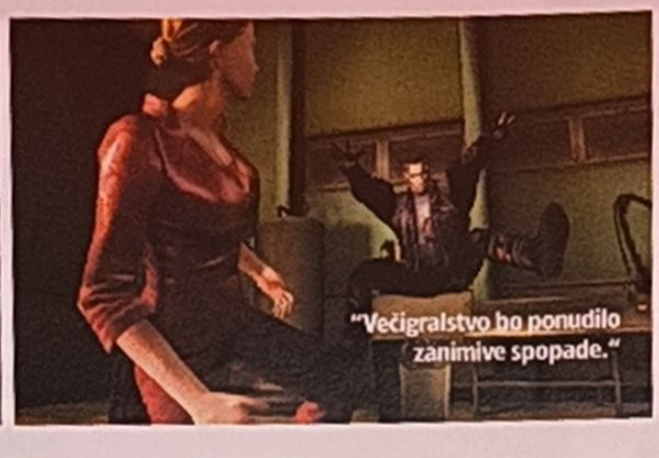
ZAVOJEVANJE "*Rome: Total War* – naslednja generacija v epskem strateškem igranju iz nagrajene serije *Total War*. Cilj igre je zavojevati, vladati in manipulirati z rimskim imperijem, najvišji cilj pa je biti imenovan za glavnega rimskega imperatorja.

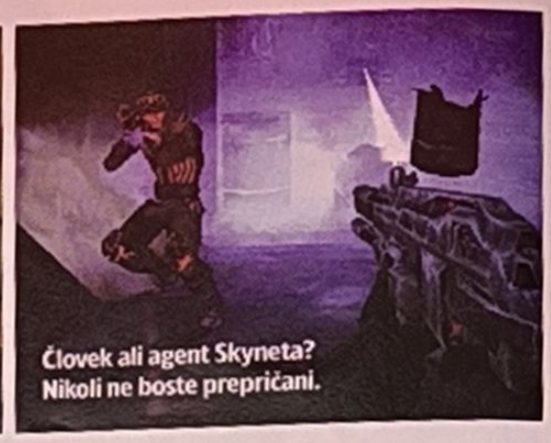
MI PRAVIMO

ZAKAJ PA NE Nekako ne vidimo resne možnosti, da bi bila igra povprečna, kaj šele slaba. Creative Assembly so do sedaj že dovolj nazorno pokazali svojo profesionalnost in predanost. Niti najmanj ne dvomimo, da bodo CA izdelali resnično osupljivo igro, saj je pogon že izdelan, celoto pa bodo polirali še celo leto.

Modra je nova črna, vas bodo pa pretepli na mrtvo v kateri koli barvi.







↘PRVOOSEBNA STRELSKA

TERMINATOR 3 WAR OF THE MACHINES

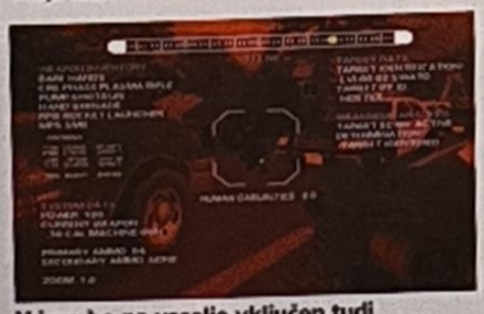
Tokrat vam razkrivamo ekskluzivne informacije o najbolj neverjetni igri *Terminator* do sedaj.

Arnold Schwarzenegger bi rad postal ameriški senator. Se mu bo sploh kdo drznil postaviti po robu, če se bo potem namenil postati še predsednik? Navsezadnje je to človek, ki ga spoštuje še Wordov angleški črkovalnik, ki pozna njegov priimek. Morda pa bo prav dober prvi mož, saj se zaveda, kako smrtonosno je orožje in ve, da se ga ne sme prodajati moči željnim diktatorjem. Ali pa bo zato še slabši? Kdo bi vedel.

Ko smo ravno pri orožju – Arnie bo v *War of The Machines* s sabo prenašal 16 najljubših kosov orožja. Igre, postavljene v svet *Terminatorja* ni bilo že res dolgo, pa še do sedaj smo videli le ničvredne zmazke. *Terminator 3* podira stereotipe o igrah, narejenih po filmih in ne bo mešanica tretjeosebne strelske in ploščadne igre, temveč čistokrvna prvoosebna strelska igra, katere enoigralska kampanja bo slonela na dogodkih iz najnovejšega filma.

Človek ali stroj?

A kar nam še posebej pospešuje izločanje sline je večigralstvo. Ob misli na 32 igralcev, ki se bodo lahko hkrati borili v svetu *Terminatorjev*, se nam pač pričnejo cediti sline. Peter Wyse, vodja razvoja pri Black Ops, pripoveduje: "Sile Skyneta in ljudje (Tech Com) se borijo na bojiščih prihodnosti. Zares zanimivo postane, če globlje pogledamo na obe strani. Ljudje imajo različne razrede – uravnotežen vojak,



V igro bo na veselje vključen tudi Terminatorjev pogled, ki je zvest filmu.

NEPOZABNO **Z njim se ni mogoče pogovarjati, z njim se ni mogoče pogajati... Ne čutijo obžalovanja, milosti ali strahu... In očitno se ne bo ustavil. Nikoli. Dokler ne boste mrtvi. In sedaj ni več sam. Ste mislili, da je en Terminator strašen? Kaj pravite na do 32 skoraj nepremagljivih cepcev?**

specialist za težka orožja, skavt in inženir, ki lahko podtika pasti za sile Skyneta." Če vam je bil všeč sistem iz *RTCW: Enemy Territory*, ste nad temi informacijami gotovo navdušeni. In od tod gre samo na bolje: "Skynet se lahko pohvali s preobražencem – spremenite se v človeka in odidite globoko v sovražnikovo gnezdo, preden sprožite napad. Prisotni so še T900, FK (zračni ubijalec), in HK (lovec)." Tu pa ne gre le za različne preobleke. Tokrat je med stranema bistvena razlika – medtem ko lahko kot človek sedete v vozilo, ste vozilo pri Skynet kar sami. Na papirju vsekakor zveni lepo.

Znan obraz

Tokrat ne boste nek brezoblični človeški komandos, kot se je dogajalo do sedaj, temveč boste On. Sedaj boste Terminator. Vi boste Arnold. Arnold Schwarzenegger. Da bo kakovost produkcije na nivoju, govori že dejstvo, da bo glas prispeval kar Arnie osebno. A to še ni vse. "Novi model Terminatorja – TX, igra Kristanna Loken. Pravzaprav imamo udeležbo vseh talentov iz filma in ravnokar se z njimi dogovarjamo, kako bodo sodelovali pri igri," namiguje Wyse.

Prav TX – Arnie pravi za svoj T800, da je zastarel v primerjavi z njim – bo ena izmed glavnih atrakcij tako filma, kot verjetno tudi igre (delno stroj, delno pa Kristanna). Navsezadnje se zna stari Arnijev T800 ponastaviti na tovarniške nastavitve: "Pobij vse ljudi!". To bi vsekakor znalo poskrbeti za nekaj zanimivih preobratov.

In za konec še vprašanje: "Bomo v *War of The Machines* slišali znano izjavo 'I'll be back'?" Wyse modro odgovarja: "Preveč cenim svoje zdravje, da bi gospoda Schwarzenegrra prosil, naj v naši igri uporabi eno izmed svojih najbolj znanih fraz."

PCF

RAZVIJALEC
BLACK OPS

RAZVIJALEC: ATARI
WWW.BLACKOPS.COM

Tveganje, ki ga sprejemate, če dnevno ne čistite kontaktnih leč.

KDO SO BLACK OPS? Ta ameriški razvijalec je v poslu že lep del desetletja in je ves ta čas tudi uspešen, a tih. To bo njihov prvi izdelek za PC, imajo pa v žepu nekaj znanih naslovov za konzole. Nagibajo se k licencam: *Knockout Kings, Tomorrow Never Dies, The World is Not Enough, Warpath: Jurassic Park* in še veliko akcijskih izdelkov za PlayStation. Do sedaj še nič slabega, a niti posebno pretresljivega – *War of The Machines* izgleda kot njihov najbolj atraktiven izdelek do sedaj.

KAJ DELAJO? *Terminator 3: Rise of the Machines* se bo kmalu znašel na policah za vse konzole in bo direktna enoigralska predelava filma. Mi, PC narod, pa smo še bolj srečni, saj naj bi dobili še prekrasno (vsaj v teoriji) večigralstvo. Ista skupina poskuša na konzolah ponovno popularizirati *The X Files*, in sicer s tretjeosebno zarotniško akcijo *Delirium ali Resist and Serve*.

SAMSUNG

DigitAll *style*

velikost pike
0,27 mm

nastavljivo
stojalo
Dual Hinge

SyncMaster 152T/172T

Tanko, tanjše...

Monitorji Samsung SyncMaster z elegantnim videzom in visoko zmogljivostjo ustrezajo vsaki priložnosti in vsakemu namenu. Uživajte v novih mejah prihrankov energije in prostora.

Zastopstvo in distribucija v Sloveniji:
Avtera d.o.o., tel.: (01) 58 53 411; (02) 25 26 474; (03) 42 86 711; e-mail: info@avtera.si; www.avtera.si
LANCom d.o.o., tel.: (02) 33 00 330; (01) 24 27 350; e-mail: info@lancom.si; www.lancom.si

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

www.samsung.com

Lara si je našla kompanjona. Očitno ni več samo naša.

Streljanja je precej malo, a vam včasih ne preostane drugega, kot da pogovor začnete z metkom v glavo.

Zlobneži trdijo, da je to najlepša plat igre. Saj veste – zadnja plat. Ah, saj razumete.

Rumena črta kaže, koliko časa bo Lara oz. Kurtis še zdržal v visečem položaju. Podobno velja za kazalec zraka pri potapljanju.

↘ AKCIJSKA PUSTOLOVŠČINA

LARA CROFT TOMB RAIDER THE ANGEL OF DARKNESS

Tomaž Bartolj si temeljito ogleda najbolj znano PC dekle. Zdi se mu, da njena lepota bledi in da za to ni kriva čokolada.

KURTIS TRENT

Pob, ki nam bo prevzel Laro?! Neh...

Nov lik je predstavljen nenavadno pozno, čeprav ga že prej večkrat vidimo v vmesnih sekvencah. Tam deluje silno skrivnostno in spretno, a je en predsodek se nekako obdrži. Skrivnostnost izhaja iz povezanosti s klanom Lux Veritatis (borci proti zlu) medtem ko je njegova okretnost še za odtenek slabša od Larine. Naloge, ki jih z njim opravljate, so usmerjene precej bolj strelsko, nekatero znajo zbuditi celo občutek strahu in so na sploh temačne. Je popestritev tempa, a ravno salve aplavzov ne bo prejel. Mimogrede – ob padcih ne cvili kot Lara, temveč se oglaša kot odrasla gorila.

Ste kdaj med sprehodom videli večjo hišo, z ograjo in velikimi železnimi vrati? Če kakšno domovanje v vaši okolici ustreza temu opisu, stavim vse moje kovance v prašičku, da je znotraj dvorišča še tabla z napisom HUD PES, pod katero dremlje zlobna mrcina. Sedaj pa poslušajte moj nasvet: Če si boste omislili najnovejšo dogodivščino gospodične Lare, si kupite še veliko debelo klobaso, odidite do napadalnega ščeneta, mu pod gobec zavalite meso ter hitro snemite tisti napis in z njim ucvrite domov. Nato ga pritrdite na vrata svoje sobe ter tako družini in kolegom prihranite kakšen nenadzorovan napad, ki ga boste uprizorili po nekajurnem igranju *Tomb Raiderja*.

KAR MORATE VEDETI

Založnik Eidos Interactive
Splet www.tombraider.com
Min PIII-500, 128Mb, 16Mb 3D kartica
Opt P4-1.5, 64Mb 3D kartica

PORABITI V VSAJ 30 URAH

ČISTA RESNICA
Angelina Jolie je v otroštvu bila zatreskana v Doktorja Spocka. Čudakinja, kaj?

Premakni se, štor!

Vaš odnos do igre bo zakoličen že v prvih sekundah – ne čaka vas predpripravljena sekvenca, temveč boste kar takoj začeli z akcijo, ki vam na začetku na hitro predstavi osnove premikanja. In že smo pri trenutku, ko bo kocka padla. Se boste podali na trnovo pot ali igro raje kar takoj zabrisali v steno, da se bo raztreščila na prafaktorje? Ob prvem premiku Croftove boste namreč dobili občutek, kot da ste pravkar speljali s traktorjem, ki ima pripeto dvoosno prikolico, polno peska in še zategnjeno ročno.

Odzivnost je obupna, ko pa Lara svoji napeti ritnici vendarle spravi v gibanje, se premika s hitrostjo prababice na prehodu za pešce, nakar začne po dveh korakih lahno teči. Če jo želite sredi teka ustaviti, morate zaradi obupne odzivnosti všteti še zaviralno pot. Že kar smešno postane, ko Lara sredi igre dobi še sposobnost šprinta – primerjava z avtobusom iz *Hitrosti* je neizogibna, saj skorajda ni sposobna zavijati, če pa že, ne pozna drugega kot 90-stopinjski obrat. Najbolj potrpežljivi boste verjetno kljub temu vztrajali, a ne pričakujte, da boste bogato nagrajeni. Morda za silo potešeni, pa še to le, če niste zahtevni.

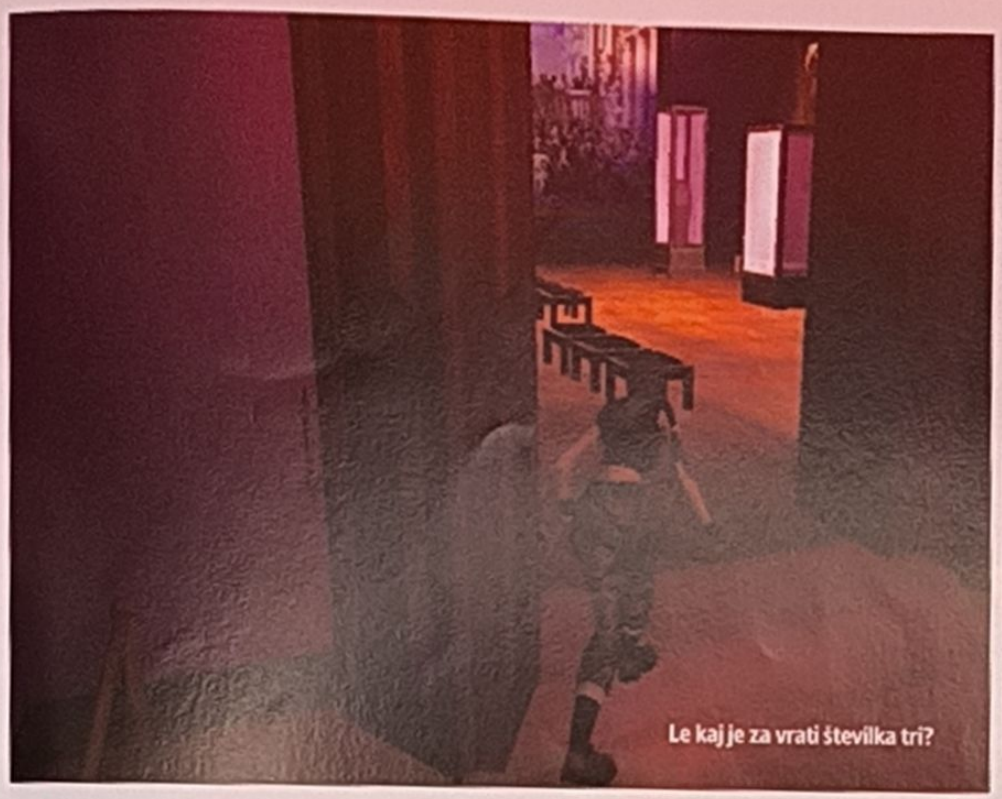
"Ne vem, ali so se razvijalci prisekali in diske po nesreči spustili v tisk."

Dekle z žužki

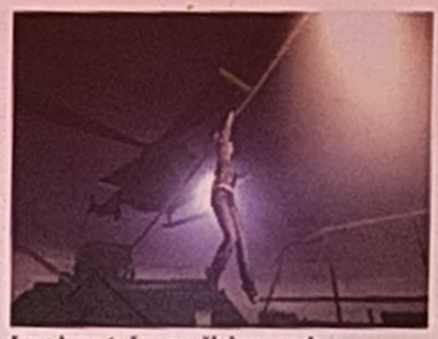
Sicer bi se lahko najprej posvetili izgledu igre, a veliko večino bržkone bolj zanima en sam grafični element. Kakšna je Lara? A je dobra? Kako je oblečena? Postavna je, da, in ima štiri obleke. Razvijalci so ji očitno

VAŠA PRVA URA
LJUBILI BOSTE: Larino postavo, Reševanje ugank, Temačno zgodbo
SOVRAŽILI BOSTE: Vmesnik, Katastrofalen nadzor, Pridobivanje "moči"

ČE RADI MALCE TOLČETE, A ŠE VSEENO RAZMIŠLJATE: >>**INDIANA JONES AN THE EMPEROR'S TOMB** 81% >>**SPIDER MAN: THE MOVIE** 77% >> **HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS** 71%



Le kaj je za vrati številka tri?



Lara braz težav preživi spopade s helikopterji...

...vendar nato izkrvavi po spopadu z vitrino.

posvetili dovolj časa, da ne bi slučajno zapravili glavnega aduta in vsaj tu so svoje delo spodobno opravili. Okolica že ni več na tako visoki ravni, saj so teksture precej grobe in od vseh obljub o oh in sploh krasoti se ni uresničilo ravno veliko. Očitno je, da gre za neposreden prenos s PlayStationa 2.

Večji problem, kot občasno grob izgled, pa je hroščatost. V igro se je naselilo toliko žužkov, da je *AoD* pravi vzor termitskim kraljicam pri gradnji novega domovanja. Ne vem, ali so razvijalcem tiščali puško na tilniku ali so se ga zgolj močno prisekali in diske po nesreči spustili v tisk, toda česa takega ne bi smeli najti na prodajnih policah. Gledali boste notranjost Lare, videli čez zidove, hodili po zraku, puščali odtise stopinj v železu ter namesto oken videvali lepe črne ploskve.

Zvočniki ne bodo preveč zaposleni, saj na splošno v igri vlada tišina, le nekje iz ozadja se sliši kakšen napet ton, te pa občasno preseka vsesplošno Larino cviljenje, rohnenje pošasti ali kakšen strel.

Zaposleni možgani

A naj bomo še tako razjarjeni nad napakami, moramo Core Designu priznati, da znajo narediti igro, ki vleče. Nenormalno navezanim na Laro bo dovolj velika motivacija že to, da jo bodo videli v vseh oblačilih, za ostale pa je poskrbljeno z zanimivo zgodbo in nekaterimi silno domiselno zastavljenimi uganikami. Pustolovščina se začne, ker je Lara obtožena umora svojega mentorja in si

Vmesne sekvence obogatijo zgodbo.

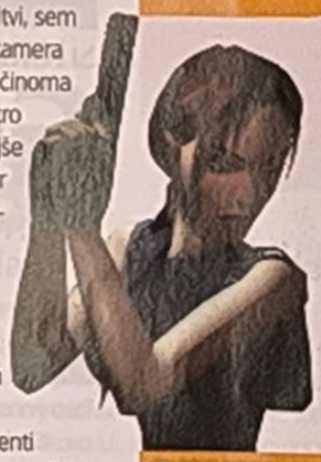
želi oprati ime, a se kmalu zaplete v boj z norimi potomci alkimistov iz srednjega veka, ki poskušajo obuditi izumrlo raso Nefilimov in si zagotoviti nesmrtnost. Začetne napotke za pustolovščino dobi iz dnevnika pokojnega učitelja Von Croya, kasneje pa ta služi za zapiske, ki so nelogično razporejeni, a vseeno pridejo prav.

Problemi, ki jih srečujete, so res vseh vrst – od potiskanja zabojev, iskanja tisoč in enega vzvoda, plezanja po področjih, za katere ste mislili, da so nedotakljivi, skakanja po ploščah, streljanja stražarjev (orožje Lara uporablja precej redko, pa še takrat je z njim nerodna) pa do silno težkih logičnih ugank. Nekaj je tudi takih, kjer morate zbirati kamne/ varnostne kartice, kar počnete kar nekaj ur, da lahko potem odprete ena sama vrata (na primer zanimivi Hall of Seasons). Ponavadi boste silno hitro napredovali do neke točke, kjer boste povsem "zaštekali". Po kakšni uri kletvic, razbijanja in norenja (tu bo prav prišlo tisto opozorilo) boste vendarle doživeli razsvetljenje in se tolkli po glavi, kako niste videli tistega žleba, brsljana, luknje... Lara občasno s pripombami sama pripomore k rešitvi, sem ter tja pa vam na začetku stopnje kamera približa ključne točke. Rešitve so večinoma logične, zato le potlačite jezo in bistro razmišljajte. K sreči so stopnje manjše in se odvijajo v zaprtih prostorih (ter utesnjenih ulicah), tako da vam rešitve ni treba iskati po prevelikem področju.

Igra je na splošno precej podobna predhodnikom z dodatkom novega lika Kurtisa, ki ga spoznamo šele proti koncu (več o fantu v okvirju) in nekakšnimi elementi FRP – nadgrajevanjem lika. Če bi si razvijalci vzeli še nekaj mesecev ter iztrebili grafične napake in občasno sesuvanje ter na novo zastavili nadzorni sistem, bi se sedaj pogovarjali o genialnosti in oceni okoli 90%, tako pa imamo v grlu strašno velik cmok. Ni dvoma, da bo marsikoga igra prevzela, a hkrati jih bo kar nekaj, ki ji bodo želeli čim bolj okruten konec.

Ah, skoraj bi pozabil: Ko končate z igro, le snemite tisto tablo, da ne boste, tako kot jaz, prav debelo gledali, zakaj vas nihče več ne obišče.

PCF



MOČNEJŠA SEM!

Kako že gre Derendina uspešnica? Pesek v oči...

Razvijalci so se hvalili, da bodo vpeljali elemente FRP, in sicer v obliki izboljševanja glavnega lika. V praksi stvar izgleda silno klavrno. Primer: Lara pride do pretrganega prehoda in izusti nekaj v stilu "Nisem še dovolj močna, da bi to zmogla." Nato boste kakšne pol ure skakali naokoli, ne da bi vedeli, kaj vam je storiti, nakar boste naleteli na zaboj, ki ga boste lahko premaknili za pol metra in sledil bo stavek "Sedaj sem močnejša". Takrat bo punca oviro zlahka preskočila. Res "življenjsko".

PRVA POMOČ

Morda bo koga rešilo muk...

Tomb Raider sodi med nedokončane igre. Preden boste popolnoma zgubili živce, preizkusite te nasvete. Lastniki procesorjev AMD poglejte pod **Settings/ General/ Processor.** Če je obkljukan **Multi Threaded** ali **Intel SSE/2**, to izključite, in morda bodo vaše težave izginile. Nujno tudi snemite popravek, ki ga dobite na **http://www.eidosinteractive.co.uk/support/index.html** (in ne na uradni strani, kot bi pričakovali). Tu so tudi odgovori na najpogostejša vprašanja. Če še to ne bo zadostovalo, pojdite na uradno stran in obiščite forum, sekcijo Tomb Raider AOD Technical Forum. Vso srečo! Potrebovali jo boste.

PCFormatOcena

Zanimive uganke, privlačna zgodba, dobra Lara

Katastrofalen nadzor, veliko hroščev

MOD MOŽNOSTI
Ni jih – do izida Nude Raider popravka

VEČIGRALSTVO
Preko interneta. Saj se zafrkavam. Nič.

"Potencialno odlično igro kazijo obupen nadzor in hrošči." **70%**

PREMAGAJTE OVIRO

Kako reagirati na nerodno situacijo z orkom?

PREMAGAJTE JIH!

KDAJ? Po približno štirih urah.

PROBLEM Težavni cepec Johnny Orc – samo en njegov zamah, pa ste celo pri višjih stopnjah razvoja pasja hrana. A kovač Harad želi, da orka, ki se skriva na robu mesta, ubijete in mu prinesete njegovo sekiro. Če tega ne storite, ne bo dal privoljenja, da postanete vajenec, česar pa si močno želite. Orkamadona.

REŠITEV Precej preprosta: sploh ga ne poskušajte ubiti. Namesto tega pojdite iz mesta skozi vzhodna vrata in v bližni poiščite jamo. Znebite se pošasti znotraj nje in našli boste sekiro, ki leži na tleh. Odnesite jo Haradu in se širokoustite.

Kakšna bo vaša bleščeča oprema, je odvisno od ceha, ki mu služite. Tole je oprema lovca na zmaje.

Gor? Dol? Naravnost naprej? Kje primejdun sploh smo?!

Ah, da – plazenje po pokopališču ponoči. Vidite, to pa je dobra ideja.

↘IGRANJE VLOG

GOTHIC 2

Orki, norci in vilice na cesti. Ed Ricketts vas vabi na popotovanje.

Začeti ta opis z namigovanji o pohajkovanju po pokopališčih, raziskovanju jam in pobijanju grdih stvorov bi bilo enostavno. Tako enostavno, da smo to pravkar storili.

Gothic 2 se je trdno usidral med nelinearne, razsežne igre igranja vlog kot je na primer serija *The Elder Scrolls*. Imamo zmaje. Imamo strupe. Imamo 400 računalniško vodenih likov, ki tavajo naokoli. In imamo obilico iz nemščine prevedenih (pravzaprav pohabljenih) dialogov.

Igra se prične takoj po izvirnem *Gothicu*. Naš brezimni junak je dobesedno živel pod kamnom, saj ga je tja ukleščila Pregrada, ki se je zrušila. Na srečo ga reši čarodej Xardaz, a se izkaže, da je naš junak prišel iz dežja pod kap, saj ga coprnik takoj napoti na novo nalogo v slogu "samo ti nas lahko rešiš".

Čeprav se igra kar pogosto nanaša na izvirnik in se pojavijo znani liki, vam ni treba nujno poznati zapleta iz prvega dela. Se pa morate naučiti potrpežljivosti in želje po pohajkovanju, saj gre za precej raziskovalno izkušnjo.

Seveda lahko preprosto sledite glavni zgodbi, toda na voljo vam je še kopica stranskih nalog in vsaj nekaj jih boste morali opraviti, da boste nekoliko okrepili svoj lik. Kot poprej so na voljo trije cehi in ker se lahko odločite le za enega, to močno vpliva na sposobnosti junaka. Najemniški vojaki, na primer, sčasoma postanejo lovci na zmaje, medtem ko se kraljevi borci razvijejo v magične/bojevniške viteze. Prilagajanja lika kot takega ni, skrbeti pa vam ni treba niti za veliko lastnosti. Ko preidete na naslednjo stopnjo razvoja – kar se zgodi počasneje, kot v ostalih igrah – prejmete 10 točk, ki jih lahko porazdelite med lastnosti (stats), bojne/magične spretnosti ali posebna znanja kot je odklepanje ključavnic – če seveda najdete primernega učitelja. *G2* vas nauči izbirčnosti pri nadgrajevanju lika, saj enostavno ne morete izboljševati vseh lastnosti, kar igri daje veliko vrednost za ponovno igranje.

Področje Khorinis je ogromno in vsak kvadratni centimeter je naphan z vizualnimi lepotami, vidite pa lahko na kilometre daleč. Kljub zemljevidu se zlahka zgubite, saj je vse polno rovov in jam, tako da podobno kot pri *Morrowind* ogromno zamudite, če le slepo sledite osrednjemu zapletu.

Grafični 3D pogon je bil dodobra predelan kar se lepo kaže v krasnih pokrajinah in likih, svet pa je skorajda brezšiven, saj boste nalaganja deležni le na izjemno redkih glavnih točkah. UI je odlična in vsak lik ima svoj dnevni red, pa tudi na vaša dejanja se ustrezno odzivajo.

Nadzorni sistem nad katerim je bilo največ pritožb se je le malo spremenil – miško lahko še vedno uporabljate le za obračanje lika, nekoliko je poenostavljen vmesnik za trgovanje, dodali pa so še "enostaven" način bojevanja s posebnimi akcijskimi tipkami. Največja težava tako ostajajo slabo prevedeni, razvlečeni dialogi, ki so do zadnje besede v zvočnem zapisu, a boste deležni nekaj prav bizarnih naglasov.

Gothic 2 ni popoln, a če mu boste posvetili dovolj časa, vas bo posrkal – delček za delčkom.

PCF

KAR MORATE VEDETI

Založnik Atari **Splet** www.gothic2.com
Min PIII-700, 256Mb, 32Mb 3D kartica
Opt PIII-1.2GHz, 384Mb, 64Mb 3D kartica

PORABITI V VSAJ **50** URAH

ČISTA RESNICA
Prva gotska novela naj bi bila *The Castle of Otranto*, pisatelja Horaca Walpola.

Čeprav je trgovinski vmesnik poenostavljen, ne morete uporabljati niti preklete miške!

POGLED DRUGAM

ZA VEČ IGRANJA Z VLOGAMI SE OZRITE NA...

>>**GOTHIC** 90%
>>**THE ELDER SCROLLS III:MORROWIND** 78%
>>**ARX FATALIS** 83%

PCFormatOcena

↗ Nelinearna in primerna za ponovno igranje
↙ Slabi dialogi in nekaj grobih robov

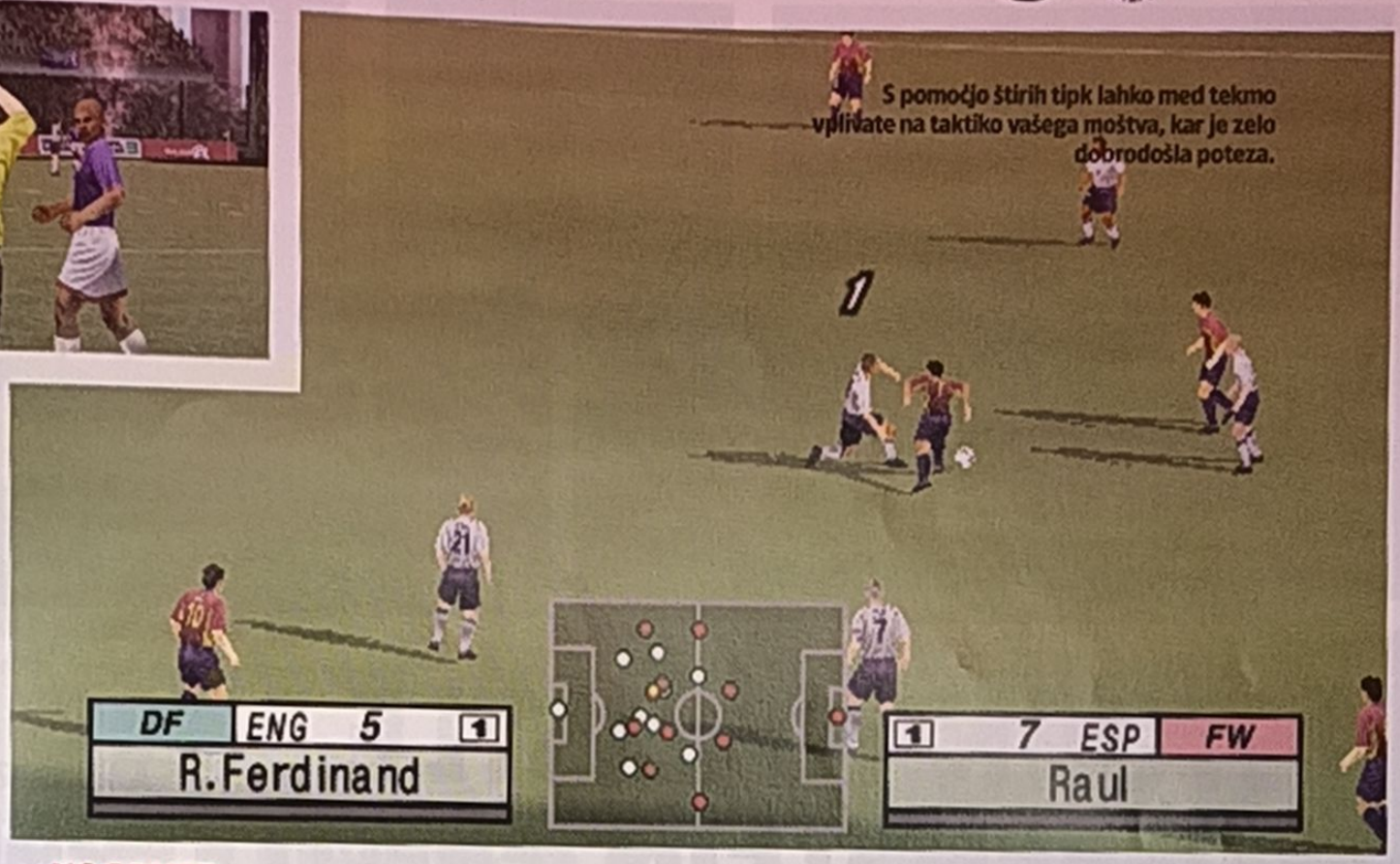
MOD MOŽNOSTI
Zaenkrat še ne, a gotovo se bo kaj pokazalo

VEČIGRALSTVO
Hm...ne. Nikoli.

"Verjetno najboljša enoigralska RPG letošnjega leta." **80%**

VAŠA PRVA **URA** LJUBILI BOSTE ↗ Bujno pokrajino ↗ Vidne daljave ↗ Raziskovanje vsepovsod SOVRAŽILI BOSTE ↙ Majave prevode ↙ Preveč čvekanja ↙ Umiranje znova in znova

Sodniki so neverjetno strogi in očitno je zanje že grd pogled razlog za rumeni karton.



S pomočjo štirih tipk lahko med tekmo vplivate na taktiko vašega moštva, kar je zelo dobrodošla poteza.

AU, MOJE OČI!

In ušesa...

Če bi obstajale kazni za uničevanje igričarskega sveta, bi fantje, ki so predelovali *ISS 3*, do konca življenja sedeli v samici. In na velikem platnu gledali packarijo, ki so jo naredili! Igra je naravnost ostudna in je vizualno mnogo slabša od kakšne *FIFE 98*. Ločljivosti sploh ne morete spreminjati, vse pa je kvadratasto in se premika kot lenivec s počeno hrbtenico. In potem sta tu še brezupna komentatorja... Trpljenje brez primere!

UBOGI FANTJE

Ko Slovenec, ni več Slovenec.

Če bi slovenski reprezentanti videli, kaj so v *ISS 3* naredili z njimi, bi se zjokali. Ker nismo nogometna velesila, najdemo namesto dobro znanih priimkov skrpucala kot so: Kimeunorich, Kalte, Knepes, Nevak, A. Kes, Ritonija (!), Amecevic, Tjecha, Cheminotic... Prav tako si vizualno po večini niso prav nič podobni, na dresih ne vidimo njihovih priimkov, imen pa sploh nimajo.

↘ NOGOMET

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3

Tomaž Bartolj skuša zadeti gol, a ne loči žoge od soigralčeve glave. Prebite arkade so neizogibne.

Jurčki se bojijo gobarjev. Smrkce je groza Gargamela. Lastniki računalnikov pa se tresemo ob predelavah iger s konzol. Naši najglobljii strahovi so sedaj prevzeli digitalno obliko.

Da pri stvari nekaj smrdi, vam bo jasno že v prvih trenutkih. Še posebej, če si lastite igralni plošček. Nikar ne bentite, da se vam je spet pokvarila tipkovnica in uboge ničesar krive reve ne mečite v steno. Brez skrbi – še vedno dela, le *ISS 3* je tako inteligentna zadeva, da vam jo enostavno onemogoči. Edina funkcija, ki jo igra tipkam še dovoli, je izhod iz igre. Kombinacija [Alt] + [F4], ki temu služi, vam bo brž kone tudi najljubša.

Da se boste prebili skozi menije, boste potrebovali obilico sreče, kot tudi potrpežljivosti in preden boste dočakali svojo prvo tekmo, boste prekleli vse bogove tega sveta. A nobena juha se ne poje tako vroča, kot se skuha.

Igra ponuja igranje le z državami, in sicer na evropskem, svetovnem in ameriškem prvenstvu (ter treningu), na voljo so tri težavnostne stopnje, na kaj drugega pa nimate vpliva. Kako to deluje na željo po večkratnem preigravanju, si predstavljate sami.

Pred samo tekmo vas čaka še nekaj trenerskega dela, ki je od vsega skupaj še najbolj pozitivna plat *ISS 3*. Vmesnik je sicer tudi tu obupen, saj igra miške enostavno ne

KAR MORATE VEDETI

Založnik Konami
Splet http://iss3.konamiosa.com
Min PIII-600, 96Mb, 8Mb 3D kartica
Opt PIII-800GHz, 128Mb

PORABITI V VSAJ
15 URAH

ČISTA RESNICA
Real Madrid je Manchestru za Davida Beckhama plačal kar 35 milijonov evrov (odškodnine)

priznava, a ko se boste nekoliko privadili, boste lahko izbirali igralce, jih med sabo primerjali, določili kapitana, formacijo... Vse to lahko opravljate tudi med polčasoma, dodatna skrb pa je še morala moštva, ki jo lahko dvignete z zamenjavo kapitana, igralcev ali spremembo v taktiki. Vse spremembe se zadovoljivo kažejo tudi na terenu, čeprav je treba poudariti, da so predvsem pri manj znanih igralcih karakteristike nametane bolj naključno.

Ker Konami očitno nima zakupljene polne FIFINE licence, boste deležni igralcev, za katere še živ bog ni slišal, a njihovi priimki zvenijo hudo podobno priimkom resničnih žogobrcarjev.

Občutek pri igranju je presenetljivo soliden in v primerjavi z bleščavo FIFO ponuja nekoliko bolj taktičen pristop k igri, saj boste za lepe napade morali igrati potrpežljivo, kar pa vodi k še večjemu navdušenju, ko zadenete gol. Ne razočara niti širok nabor trikov, ki jih lahko izvajate in sistem podaj ter streljanja, ki je izjemno intuitiven. Zadovoljni boste tudi z nasprotnikovo UI, ki zna umirjeno pripraviti napad, in sicer s sodelovanjem celotnega moštva. Na žalost so v vaših vrstah precej večji hlodi, ki vse prepogosto obstojijo in predvsem v obrambi pustijo, da mimo njih pride vse, kar ima noge.

Za *ISS 3* le stežka rečemo, da je sploh predelava, saj tako zvok in grafika, kot tudi razni napisi, ki vas pozivajo, da med shranjevanjem ne ugašajte konzole, dajejo občutek, kot da sedite za PS prve generacije. Konami, s tem si si prislužil eno veliko črno piko! Škoda zaradi igralnosti.

PCF

PCFormatOcena

Ponudi taktičen, a še lahkoten nogomet

Najslabša predelava, kar jih lahko najdete

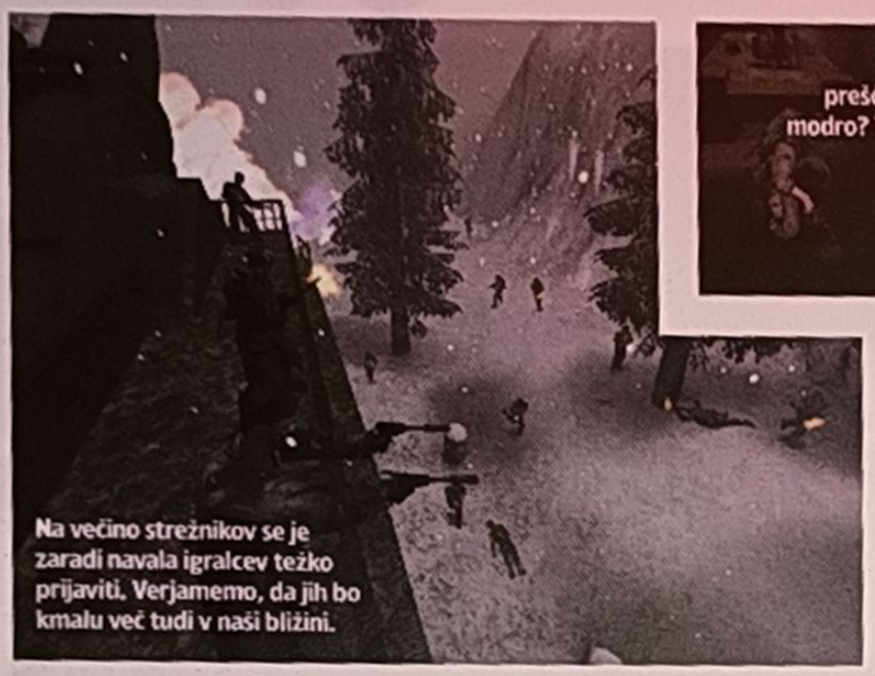
MOD MOŽNOSTI
Izdelovanje in urejanje igralcev ter ekip

VEČIGRALSTVO
LAN-a, Interneta

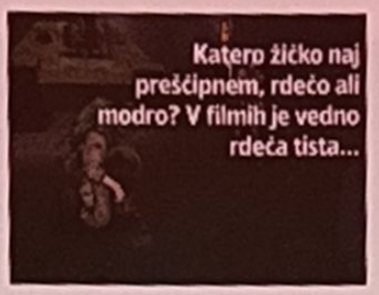
"Spomnila vas bo, zakaj se bojite predelav."

61 %

VAŠA PRVA URA LJUBILI BOSTE: Možnost izhoda, Trenerski del, Taktični nogomet. SOVRAŽILI BOSTE: Bebasta komentatorja, Katastrofalne menije, Obupno grafiko



Na večino strežnikov se je zaradi navala igralcev težko prijaviti. Verjamemo, da jih bo kmalu več tudi v naši bližini.



Katero žičko naj preščipnem, rdečo ali modro? V filmih je vedno rdeča tista...

Izjemna grafika vas ne bo pustila ravnodušnih.

PRVOOSEBNA STRELSKA

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY

Marko A. Štor se kljub idealom pridruži nemškim silam. In to popolnoma brezplačno.

Kdor jo je igral, lahko mirno prizna, da je bila *Return to Castle Wolfenstein* hudičevo dobra igra. Imela je spodoben enoigralski način, ki nas je povedel skozi okultni nemški svet v letu 1943. Vendar pa je še več zabave ponujal večigralski način, kjer se je ekipa izurjenih komandosov borila proti drugi ekipi in izpolnjevala zadane naloge. Dobro leto za nadaljevanjem legendarnega *Wolfensteina 3D* iz začetka devetdesetih, je s spleta mogoče povleči še dodatek za RTWC, z naslovom *Enemy Territory*.

Pri tem dodatku je zanimivo dvoje. Igra je popolnoma brezplačna (hura za Id), druga zanimivost pa izhaja iz razvijalcev samih – Splashed Damage so pravzaprav začetniki na področju izdelovanja iger in kar težko je verjeti, da so v svojem prvencu uspeli sestaviti tako odlično igro, ki se tako dobro obnese, kljub resni konkurenci na tržišču.

Omenjeni dodatek je narejen samo za večigralski način, kar je bila pravilna poteza razvijalcev. Samo vračanje k enoigralskemu načinu bi spet zahtevalo izmišljanje nove zgodbe in kup drugih dodatnih težav, tako da je osredotočenje na izboljšanje igralnosti lahko le pohvale vredna poteza.

Desetine ur zabave popolnoma zastonj.

KAR MORATE VEDETI

Cena Gratis **Založnik** Activision **Splet** castlewolfenstein.com

Min PIII-600 MHz, 128Mb, 32Mb 3D

Opt PIII- 900 MHz, 256Mb, 64Mb 3D

PORABITI V VSAJ
NIKOLI

ČISTA RESNICA
Wolfenstein igre so prepovedane v nemčiji zaradi nacistične vsebine.

Zvrhan koš novitet

Ena največjih pridobitev, ki naredijo igro privlačno tako za tiste, ki so predhodnika preigravali v večigralskem načinu, kot tudi za začetnike, je uvedba kampanjskega načina, kjer se moštvo prebija na naslednjo stopnjo šele po uspešno opravljeni nalogi. Na voljo sta dve različni kampanji – ena v Evropi in ena na afriških tleh. Skozi stopnje pa tudi izboljšujete svoje spretnosti in posledično na ramenih nosite višje čine ter tudi pridobivate nova znanja. Med kampanjo pridobljene spretnosti se tako prenašajo v nove stopnje, kar bodo občutili predvsem inženirji, ko bodo sčasoma lahko hitreje in bolj učinkovito minirali strateške položaje. Vsaka ekipa ima poleg inženirja še navadnega vojaka, sanitejca, komandosa ter ilegalca, ki se lahko vtihotapi v nasprotno moštvo, ne da bi ga ti prepoznali. Pomembna je tudi naloga sanitejca, saj razdeljuje pakete s prvo pomočjo in oživlja na pol mrtve vojake.

Poleg omenjenega kampanjskega načina igre, so tu še običajni, ki jih že poznamo iz *RTWC* in sicer "zadnji preživeli" (zmaga ekipa, v kateri preživi vsaj en vojak), boj na čas (vsaka ekipa opravlja svojo nalogo, ko se čas izteče, pa se strani zamenjata in poskušata izboljšati dosežene čase) ter direkten skok v katero koli stopnjo, kjer vsaka ekipa poskuša doseči določen cilj, nasprotna ekipa pa ji skuša to dejanje preprečiti.

Je goljufom odklenkalo?

Splashed Damage so veliko časa namenili sestavljanju map. Te so izredno natančno dodelane, veliko večje kot v predhodniku, posebno dobra ideja pa so podzemni rovi, ki so včasih celo poplavljeni z vodo. Igra podpira tudi "punkbuster", ki igralcem preprečuje goljufanje s pomočjo vpisovanja kod.

RTWC: Enemy Territory bi moral poskusiti vsak, ki si lasti širokopasovno omrežno povezavo in izvirnik. Če tega nimate, se ga za slabih sedem tisočakov celo izplača kupiti in nato dopolniti s tem brezplačnim dodatkom. Zagotovljene vam bodo ure in ure zabave.

PCF

PCFormatOcena

Nove ideje, brezplačna

Samo večigralski način, počasni, rafali brzostrelk

MOD MOŽNOSTI
Urejevalnik in mape na internetu.

VEČIGRALSTVO
Zgolj in samo.

"Na bojnem polju ni prostora za posameznike, tu šteje le

85%

POGLED DRUGAM

ČE VAM JE VŠEČ II. SVETOVNA VOJNA, NE ZAMUDITE TEH...

>> **RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN** 92%

>> **DAY OF DEFEAT** 76%

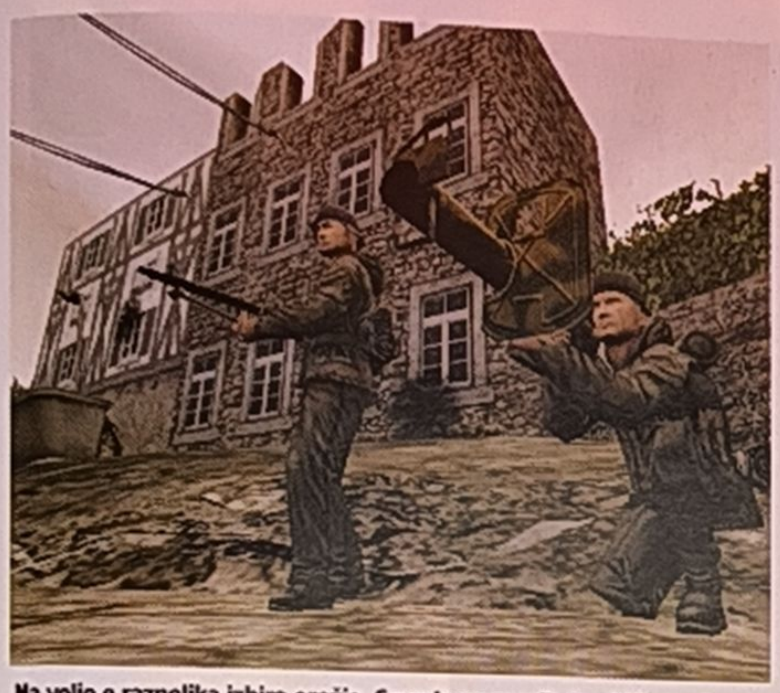
>> **BATTLEFIELD 1942** 84%

TEGA NE ZAMUDITE!

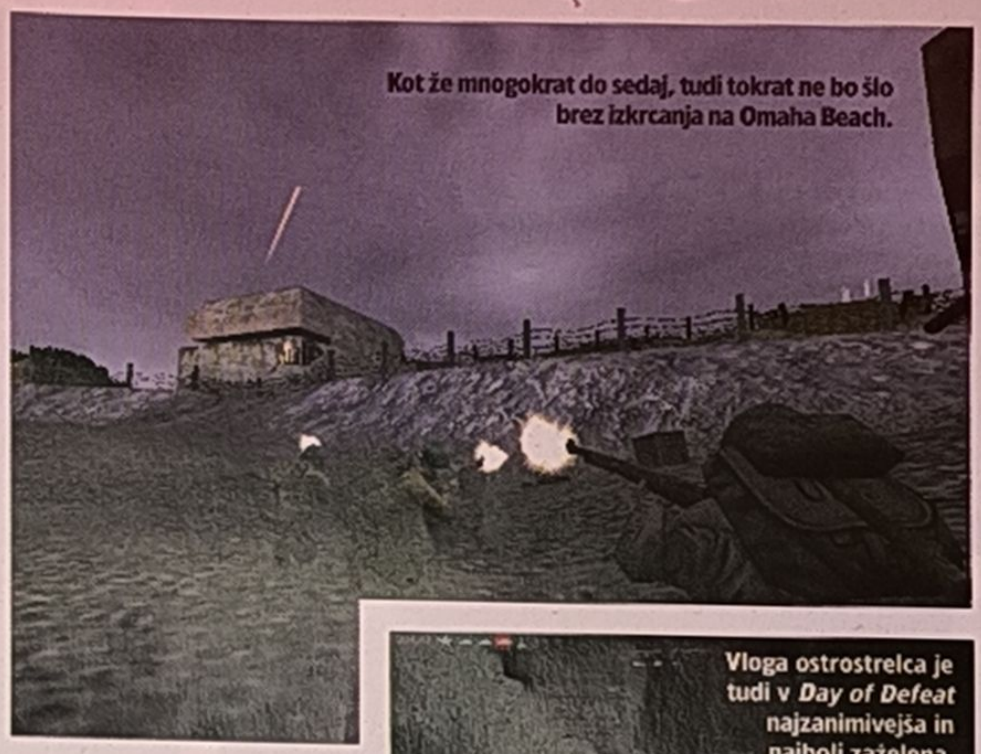
KAJ JE Na nekaterih lokacijah boj poteka tudi pod površjem, v rovih ali tunelih. Nekaj jih je celo poplavljenih z vodo, tako da bo potrebno najti najkrajši rov, da boste še pravočasno prišli do prepotrebnega zraka. Pot je zelo učinkovita, saj se prikradete sovražniku za hrbet.

KJE JE Podzemne rove, napolnjene z vodo, najdete v Afriki, v oazi Siwa. V rov pridete najlažje s skokom v vodnjak, ali pa da se potopite v majhno jezerce.

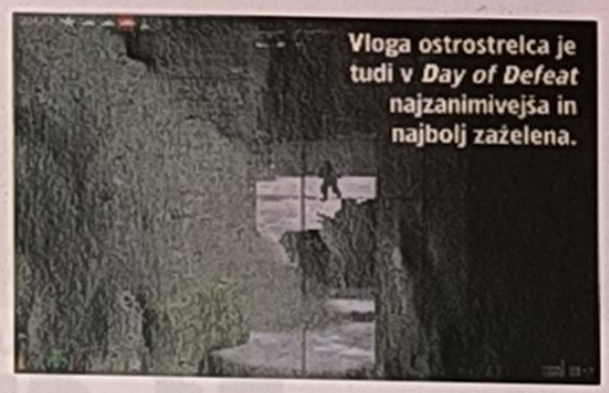
VAŠA PRVA URA **LJUBILI BOSTE** Pomoč soborcev, Prostrane mape, Grafiko **SOVRAŽILI BOSTE** Zavezništva v nemški uniformi, Čakanje na medicinsko pomoč



Na voljo e raznolika izbira orožja. Seveda ne manjkajo niti bazooke.



Kot že mnogokrat do sedaj, tudi tokrat ne bo šlo brez izkrcanja na Omaha Beach.



Vloga ostrostrelca je tudi v *Day of Defeat* najzanimivejša in najbolj zaželena.

↘PRVOOSEBNA STRELSKA

DAY OF DEFEAT

Marko A. Štor se odpravlja na dopust. Vendar ga pred tem pošljemo še na bojišče 2. svetovne vojne.

Modifikacij iger se ponavadi lotevajo amaterski navdušenci, ki svoje stvaritve brezplačno prek interneta ponujajo drugim zanesenjakom. Se pa zgodi tudi, da se razvijalska skupina, ki ima za sabo že kar nekaj odmevnih naslovov, odloči izdati še kakšno igro, ki je pravzaprav modifikacija prejšnje uspešnice, in to poskuša unovčiti. Tako je nastala prodajna različica *Day of Defeat*, pravzaprav še vedno mod za *Half-Life*, ki so jo časovno umestili v zelo popularno obdobje – drugo svetovno vojno.

Day of Defeat je, kot že kar nekaj iger doslej, narejena samo za večigralski način, kar pomeni, da si z njo ne moremo bistveno pomagati, če si ne lastimo širokopasovne povezave v svet interneta. Kot ponavadi pri takih igrah je minimalna poveza-va, ki še omogoča spodobno igranje tista, z vsaj 128kbps. Če pa si kabelskega ali ADSL dostopa še ne lastite, bo kar najbolje da razprete mošnjo – v prihodnjih mesecih bo vedno več iger, ki bodo največje užitke ponujale le pri igranju preko mreže.

Veliko število bojišč

Ena največjih pozitivnih lastnosti igre je gotovo število map, ki so na voljo. Teh je kar 15 in so zelo raznolike, vsak teren daje določeno prednost eni vrsti vojakov, vendar so po splošnem prepričanju najbolj zaželeni ostrostrelci. Zakaj? Poleg tega, da so ostrostrelske vaje najbolj zanimive tudi pri pravem služenju vojaškega roka, pa je pri moštveni igri pomembno varovanje določenega območja, ki ga je vojska zavzela. Ko torej pehota z mitraljezi doseže območje, označeno z zastavo, ga mora ostrostrelec nekje iz temnega kota mape braniti. Na tak način se zbere veliko ubitih nasprotnih vojakov, vendar pa točk za to ne dobite. In prav tu je problem, saj igra vodi statistiko glede na število osvojenih območij in ne po številu natančnih strelov, kot na primer v *Medal Of Honour*, ki pa ima vendar nekoliko drugačne cilje misij. Poleg osnovnega zavzemanja območij, so na šestih stopnjah cilji še bolj zanimivi, in sicer gre za obrambo večjih orožij, vozil ali vojaških zgradb.

V nasprotju z *Battlefield1942*, tu ni mogoče pilotirati letal ali upravljati tanka, kar nekoliko zožuje manevrski prostor, zato pa daje igri več akcije in večjo dozo adrenalina. Večina igralcev se odloči za nenehni tek vojaka, pri čemer je zanimivo, da se po določenem času vojak utrudi, tako da določenih ovir, dokler si ne odpočije, ne more preskočiti. Poleg teka in počasne hoje, lahko tudi klečite, ali pa ležete na tla, s čimer sovražniku ponudite zelo malo površine svojega telesa za smrtni zadetek. Premikanje je seveda ternu primerno počasno, vendar je ta položaj zelo uporaben, sploh ko branite določeno ozemlje. Igra ponuja veliko veselja tistim, ki se take vrste iger lotijo studiozno, s preudarkom in ne bezljajo kar brezglavo v smrt. V nekaterih drugih igrah takih igralcev ne marajo preveč, pravijo jim "kamperji", vendar bodo tukaj na boljšem.

Ustavimo se še za trenutek pri tehnični plati igre. Ta teče na že nekoliko obrabljenem, prav gotovo zastarelem 3D grafičnem pogonu *Half-Life*, ki igri kljub temu, da se odvija na visokih ločljivostih, daje trd videz in ostre robove. Če že grafika ni na najvišji ravni, pa tega ne moremo trditi za zvočne učinke, ki so naravnost osupljivi. Seveda pa ostaja vprašanje, komu je namenjena prodajna različica *Day of Defeat*? Zadeva je sicer na voljo za nižjo ceno in prinaša nekaj stopenj, ki doslej niso bile na voljo na spletu, vendar pa sedaj gotovo imate *Half-Life*, ta mod pa lahko naložite popolnoma brezplačno. Morda jo bodo kupili le tisti, ki želijo nagraditi avtorje drugače odličnega moda in jim tako dati še finančni povod za nadaljevanje dela.

PCF

KAR MORATE VEDETI

Založnik Activision
Splet www.dayofdefeat.com
Min PIII-450 MHz, 64Mb, 16Mb 3D
Opt PIII- 700 MHz, 128Mb, 32Mb 3D

PORABITI V VSAJ
25 URAH

ČISTA RESNICA
Mesto na Zahodni fronti, cilj padalske eskadrilje, se imenuje Zalec, a nima zveze z Zalcem.

PCFormatOcena

- 15 stopenj, vgrajena možnost govora
- Na voljo brezplačno samo večigralstvo
- **MOD MOŽNOSTI** Vse skupaj je en sam mod
- **VEČIGRALSTVO** Do 32 igralcev na enem strežniku

"Odličen mod, ampak – ali ga ne bi raje sneli kar s spleta?"

76%

TEGA NE ZAMUDITE!

Glasovni nadzor.

KAJ JE? Vgrajena kontrola govora omogoča, da se s svojimi soborci neposredno pogovarjate preko mikrofona in si izmenjujete pomembne podatke ali pa jih med igro hrabrite. To je sicer bolj zanimivo, kot uporabno, svetujemo pa, da te možnosti ne uporabljate prepogosto. Na živce boste šli tako soigralcem, kot tudi tistim, s katerim si delite streho nad glavo.

KJE JE? V vsaki igri na vseh mapah. Vključimo ga s pritiskom na tipko F. Dokler je tipka pritisnjena, vas soigralci slišijo.

POGLED DRUGAM

ČE VAM JE VŠEČ, NE ZAMUDITE TEH...

- **>>RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY** 92%
- **>>AMERICA'S ARMY** –%
- **>>MEDAL OF HONOR** 94%

VAŠA PRVA URA LJUBILI BOSTE ↗ Vpije v mikrofon ↗ Realistični zvok SOVRAŽILI BOSTE ↙ Ostre robove ↙ Realizem pri zadetih strelih

POGLED DRUGAM

ČE VAM JE VŠEČ DIRKANJE, NE ZAMUDITE TEH..

>>**GRAND PRIX 4** 92%

>>**TOCA RACE DRIVER** 90%

>>**COLIN MCRAE RALLY 3** 83%

Hi-tech volan prikazuje celo vrsto informacij kar med dirko samo.

Na ulicah Monaka je sedaj še težje prehitevati, kot kadar koli prej..

↘ DIRKALNA SIMULACIJA

F1 CHALLENGE 99-02

Tri leta v dirkalnem bolidu? Zveni neudobno, ampak Jon Hicks nima pametnejšega dela.

DOKAZANO S STATISTIKO

Odštevanje se začne...

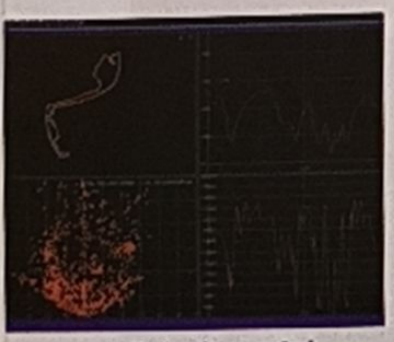
14 Moštev

17 Dirkalnih prog

34 Voznikov

44 Dirkalnikov

00 Članov uredništva PCF, ki bi razumeli zaslon o telemetriji



Kaže, da se nekaj dogaja s šasijo. Mi pravimo: "Oh, kako lepe krivulje."

Grozno. Žalostno. Strašno. Ti in še kakšen izmed pridevnikov z negativnim prizvokom bi sodil k opisu "nove" EA-jeve športne simulacije. Izgleda, da so se pri EA odločili, da bodo izdajali le še nadaljevanja že uveljavljenih iger – khm, *Sims*, khm – s tem da so pri dirkalni igri F1 šli še korak nazaj. Fantom iz EA se seveda ne obetajo problemi, vendar je malo čudno, če na E3 predstaviš igro s poštnim žigom "1999–2002". Bo igra bolj retro, ali kaj?

Ciniki bi pripomnili, da obstaja velika možnost, da bomo ob koncu sezone F1 dobili še eno dirkalno simulacijo z F1 v naslovu, toda kdo bo še letos igral takšno igro, če pa nas v tej čakajo kar tri leta napornega dirkanja in pehanja za slavo, sploh če so podrobnosti v igri tako natančne, da kar glava boli od vsega razmišljanja.

Dirkalne simulacije F1 ponavadi ne slovijo po arkadnih značilnostih dirkanja, vendar pa podrobnosti v *F1 99–02* tudi po konvencionalnih pogledih delujejo preveč zastrašujoče. Podrobnosti vsakega dirkača, dirkalnika, posamezne proge ter celotne okolice pa do logotipov na gumah in reklamnih panojev, so narejeni izjemno natančno in celo nadnaravno lepo. Informacije se spreminjajo, odvisno v katerem letu tekmujete. Proga v Hockenheimu, na primer, se med leti spremeni, tako da manjka ovinek na koncu ciljne ravnine, ki so jo lani organizatorji preuredili. Tudi s tehničnimi podrobnostmi so šli daleč, saj imate sedaj možnost videti, kaj se dogaja z obesami kar med samo dirko. Še zvočni učinki so neverjetno blizu realističnim, sploh če posedujete ustrezno ozvočenje.

KAR MORATE VEDETI

Založnik Electronic Arts **Splet** www.easports.com

Min PII-450 MHz, 128 Mb, 16 MB 3D

Opt PIII-1 GHz, 256 Mb, 64 MB 3D

PORABITI V VSAJ **3** LETIH

ČISTA RESNICA
Stalo vas bo vsaj 3 milijone evrov, če želite imeti nalepko na vzvratnem ogledalu dirkalnika.

Pomanjkanje izkušenj

Vendar pozor, če niste F1 fanatik. Tolikšna pozornost, namenjena podrobnostim, lahko v preveliki meri samo škodi, saj se osnove igre povsem skrijejo. Kot da bi pološčenost bila dovolj in poznavanja samih dirkaških osnov sploh ne bi zahtevali. Kar pa zna biti dokaj oteženo, če s predhodniki *F1* niste seznanjeni. V začetku je izbira osredotočena le na izbiro leto tekmovanja, dirkalnika in voznika, potem pa se dirkanje kar začne. Nobene pomoči ni in tako je seveda prva stvar, ki jo storimo, vožnja po travi ali pesku, ki se konča z zadnjim štartnim mestom na dirki. Svojih veščin se torej učite kar skozi sezono, tako da pravi mojster postanete šele, ko so res vse sezone za vami, pa še to le na lažjih stopnjah ob večjem dirkalnem talentu. Potem pa veselo na delo še enkrat skozi celotno igro.

Vsekakor je lepo, če se šofiranju posvetite do te mere, da izpolnite na začetku sezone postavljeni cilj – premagati Michaela Schumacherja, ampak če je to vaše poslanstvo, potem prav gotovo niste spregledali prejšnjih delov F1 izpod peresa EA Sports. To pa daje občutek goljufije, saj ste že bili prvak 2002, zakaj bi morali biti sedaj prvak še leta 2001? Izboljšave od prejšnje različice bodo zagreti igralci sicer opazili, ampak spet jih ni toliko, da bi vas prepričale k nakupu. Razen, če niste pravi zbiratelj simulacij F1.

PCF

PCFormatOcena

- Neskončna količina podrobnosti za F1 fanatike
- Ne tako dostopna za ostale
- **MOD MOŽNOSTI** Zgrešili bi bistvo, kajne?
- **VEČIGRALSTVO** Klasičen večigralski način prek interneta

"Nič novega, pretirano natančna in le za prave F1 fanatike." **77%**

VAŠA PRVA **URA** **LJUBILI BOSTE** Zastrašujoče natančne podrobnosti, Zgodovinske podatke **SOVRAŽILI BOSTE** Nedostopnost, Mehanike brez obrazov

Delovno okolje vaših duhov bo najprej dvonadstropna dekliška hiša. Prelepo, da bi bilo res.

Klicanje duhov se ne konča vselej tako, kot bi si želeli.

REALNOČASOVNA STRATEGIJA

GHOST MASTER

Marko A. Štor od nekdaj sovraži Ghostbusters. Zato se je tokrat postavil na drugo stran.

Ideja, da bi lahko upravljali s svojim arzenalom duhov, s katerimi bi ustrahovali bližnje, še raje pa tiste, ki nam grenijo življenje, se je porodila že v marsikateri glavi. Ker pa v resničnem življenju to ni ne vem kako enostavno izvedljivo, nam je dana možnost, da nekaj podobnega preizkusimo v video igri. Kako priročno.

Čeprav *Ghostmaster* na začetku ne izgleda tako, vsebuje vse elemente prave strateške igre. Vaša naloga je pravzaprav enostavna. Zbrati je treba ustrezno "ekipo" duhov in jih naučiti lastnosti, s katerimi bodo najbolj učinkovito zastraševali stanovalce. Cilji zastraševanja so različni, končni cilj pa je, da stanovalci zaradi same groze zapustijo vilo in se ne vrnejo več. Še bolj zanimivi so cilji, pri katerih je treba obnoreti le določeno osebo, pri tem pa ostati neopazen za vse druge. Na voljo je več kot 40 duhov, ki imajo vsak svoje lastnosti in vsak svoje prednosti pri zastraševanju. Ekipa duhov šteje med štiri in osem primerkov, odvisno od naloge, vsi pa pripadajo eni izmed šestih kategorij strahov – od duhov, fantomov in demonov, do ostudnih stvorov.

Formula plazme

Bistvena sestavina, ki jo naš duh potrebuje za čim bolj grozno pojavo, je plazma, potrebo po kateri in količino vidimo na vrhu menija v obliki nekakšnega plazmometra, ki se polni z zeleno tekočino. Duh potrebno plazmo pridobiva takrat, ko navadnega smrtnika tako prestraši, da se le ta po domače "podela v hlače". Duh torej z uspešnim zastraševanjem nabira še dodatno moč za prihodnje podvige, saj je za vsak trik potreben določen odstotek zelene tekočine. Igra je na začetku videti nekoliko zapletena, vendar se "Kar se Janezek nauči, to Janez zna" hitro izkaže za primeren pregovor na tem mestu. Tako je na začetku treba ugotoviti, kateri trik lahko izvede katera od prikazni, potem pa ji z nekaj osnovnega ustrahovanja pridobiti dovolj plazme, da se loti večjega, pravega podviga. Tako lahko samo električni duh zleze v televizijo (prek električnega kabla) in prek ekrana izvaja le njemu znane trike.

Igralni vmesnik je narejen precej standardno, veliko je ikon, še več pa je tipk, s katerimi lahko izdelamo bližnjice, ki nam omogočijo, da igra teče hitreje. Pogled je sumljivo podoben tistemu iz *The Sims*, tako od vrtenja slike za 45 stopinj, kot tudi do približevanja in oddaljevanja, podobnost pa se ne konča niti pri likih, pri premikanju, njihovih navadah in kričanju. Med igranjem boste najbrž celo prepričani, da zastrašujete malo večje Simčke. Vsak od njih ima pod svojo sliko napisano kratko biografijo, da laže ugotovite, česa se najbolj boji. Že v začetku zgodbe imajo stanovalci hiše določena osebna prepričanja, določene strahove in so malenkost "čez les", vi pa morate te osnovne lastnosti potencirati do te mere, da je cilj izpolnjen.

Težava je morda le v tem, da boste morali prevečkrat klikati na vsak lik in ga raziskati, da ugotovite, s čim naj ga strašite, nato pa se boste ujeli, kako ga lovite po stopnji z neko pošastjo.

Razvijalci so se zares potrudili tudi pri izdelavi lokacij. Teh je kar 14, toliko kot je različnih stopenj, vse pa so dodelane do potankosti. Poseben vtis naredi bolnišnica, ki ima zelo obširno mapo z najbolj impresivnimi dodatki, a je prav zaradi tega zelo težko obvladovati vse like in jim slediti, ko se premikajo naokoli. Tudi večina duhov bo igralcem ostala v spominu, saj so narejeni domiselno in delujejo zelo resnično.

PCF

KAR MORATE VEDETI

Založnik: Empire Interactive
Splet: www.ghostmastercom
Min PIII-500 MHz, 128 Mb, 32 MB 3D
Opt PIII- 900 MHz, 256 Mb, 64 MB 3D

PORABITI V VSAJ 15 URAH

ČISTA RESNICA
Ektoplazma je sline, ki ostane potem, ko se srečata duhovni in materialni svet.

TEGA NE ZAMUDITE!

Imena misij

KAJ JE Razvijalci so igri v prvi vrsti namenili zelo komičen pridih, kar se še posebej opazi pri imenih nalog, ki vas čakajo. Imena so prava parodija na znane filme: Deadfellas, Full Mortal Jacket, Fantom of the Operating room, Blair Wisp Project, The Unusual Suspect in še mnogo drugih.

KJE JE Na začetku vsake misije.

PCFormatOcena

Izvirna ideja, dober pogled kamere

Ne tako globoka, zapleten vmesnik

MOD MOŽNOSTI Mogoče kdaj kak nov duh

VEČIGRALSTVO Ne podpira

"Pazite se *Sims*, gospodar duhov vas želi šest čevljev pod zemljo."

83%

POGLED DRUGAM

ČE STE RADI HUDOBNI, NE ZAMUDITE TEH...

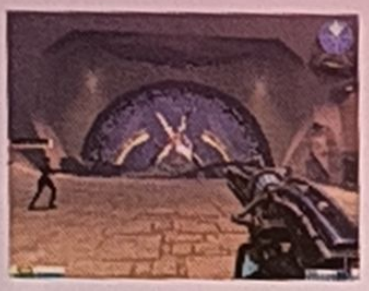
>>**DUNGEON KEEPER** 94%
>>**THE SIMS** 85%
>>**ROLLERCOASTER TYCOON 2** 78%

VAŠA PRVA URA LJUBILI BOSTE: 3D kamero, Zanimive duhove SOVRAŽILI BOSTE: Preveč tipk, Vrtiščeče punčare

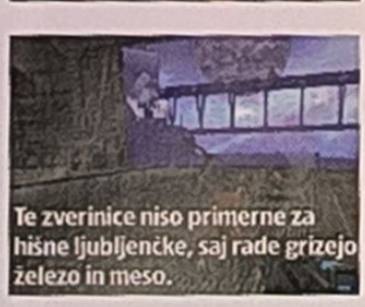
OBSTRANSKO DOGAJANJE

Koherentnost je njeno drugo ime.

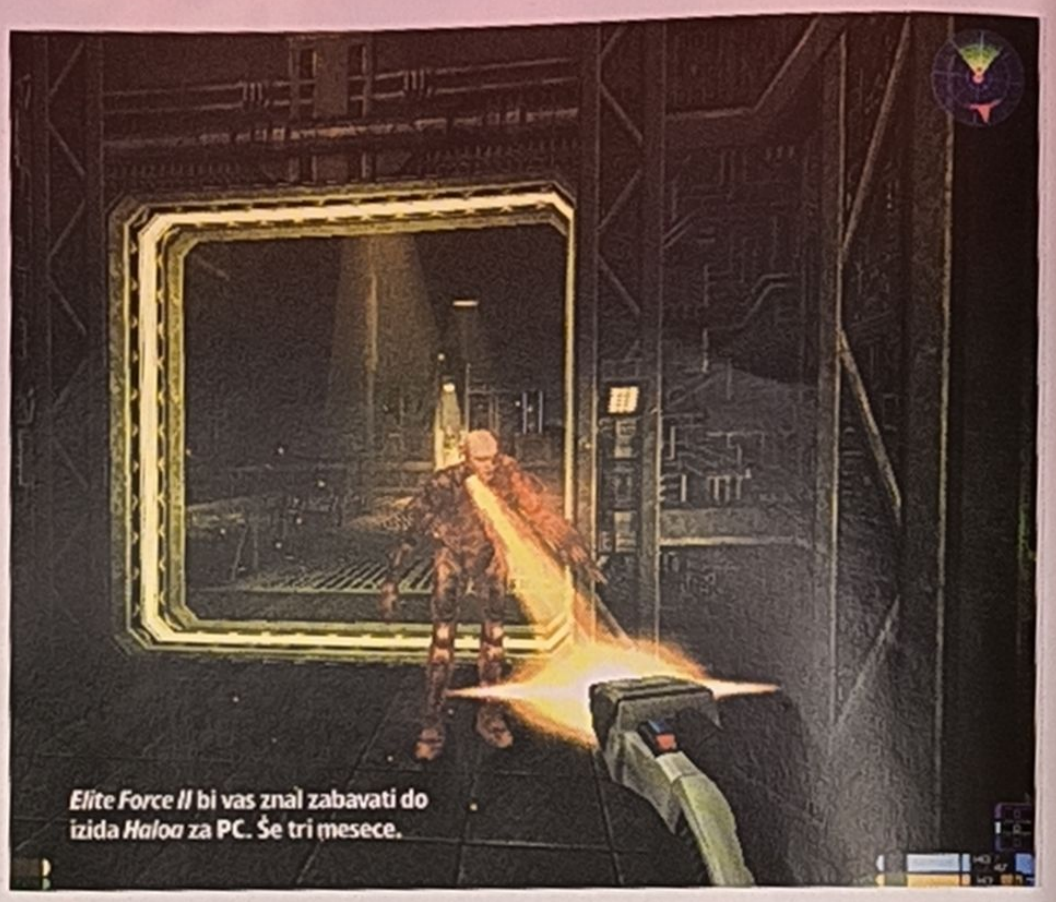
Misije so med sabo trdno povezane, saj vas po koncu odprave čaka sestanek pri Picardu, izmenjate si nekaj besed z drugimi člani in že se znajdete na hodniku s trikorderjem v rokah. Tako dobite občutek, kot bi spremljali film in meje med nalogami so prav spretno zabrisane. Med sprehajanjem po hodnikih boste slišali marsikak pogovor, ki je prav prijetno hudomušen, večkrat pa vas bo pri tem zmotil klic iz orožarne. Imeli boste namreč priložnost vadbe na posebnem simulatorju, kjer boste spoznavali nova orožja.



Najbolj seksipilno bitje v igri – zaradi nje pride do konflikta.



Te zverinice niso primerne za hišne ljubljenčke, saj rade grizejo železo in meso.



Elite Force II bi vas znal zabavati do izida *Haloa* za PC. Še tri mesece.

↘ PRVOOSEBNA STRELSKA

STAR TREK ELITE FORCE II

Tomaž Bartolj se odpravi v vesoljska prostranstva in poroča, da je tam vse čudovito.

ŽIVLJENJE ZUNAJ

Enoigralstvo je biser, ki pa ima še enakopravnega brata. Delite ga z ostalimi.

Na voljo je dovolj različnih načinov igranja, še pred spopadom z resničnimi ljudmi pa lahko vadite borbo proti botom, katerih UI je na žalost malce vprašljiva. Igranje daje zavoljo močnih orožij, bleščavosti, vesoljskih in futurističnih okolij ter nasprotnikov podoben občutek kot *UT 2003*. Mape so vzor dobrega oblikovanja, jih je pa malo, kar je tudi edina prava zamera večigralskemu delu.

POGLED DRUGAM

ČE LJUBITE VRHUNSKO PRVOOSEBNO AKCIJO:

- >>**HALF-LIFE** 96%
- >>**ELITE FORCE** 91%
- >>**MEDAL OF HONOUR: ALLIED ASSAULT** 94%

Ni jih malo, ki so dvignili roke nad igričarskimi naslovi, ki nosijo *Star Trek* v imenu. A pametno bi bilo, da svoje tačke spet spustijo na svoje mesto, sicer bodo zamudili nekaj, česar se zamuditi ne sme.

Precej len začetek vam razkrije, da ste voditelj elitne bojno raziskovalne skupine Hazard Team. Začnete znotraj plovila Borgov, a osrednja pustolovščina se prične šele, ko se rešite nadležnih mešanic vijakov in mesa. Najprej vas čaka hladna prha, saj neki uradniški bedak razpusti vašo skupino, vas pa postavi za vzgojitelja v vrtcu. A takoj po ličnо narejeni sekvenci vas čaka prijetno presenečenje. Postavljeni ste v sredo Akademije, nihče vas ne preganja niti ne strelja na vas, le punca vam nekoliko najeda. Gre za čudovito domislico – brezskrbno raziskovanje znanih lokacij in pogovori z drugimi osebami so prav prijetna osvežitev po napetih bojih. Še posebej, ker je svet vizualno krasen in je nedvomno najlepši, kar ga je kdaj iz sebe iztisnil starosta, pogon *Quake III*.

Moj kapitan!

Igra dobi svoj pravi utrip po dveh misijah, ko vaš talent opazi legendarni poveljnik Jean-Luc Picard. Ko vam poreče, da zberite svojo staro ekipo in se pridružite na krovu njegove krasotice USS Enterprise, vas bo pograbila želja, da bi zapeli Odo radosti.

Nato se vse samo stopnjuje in daje občutek kot da pravkar gledate nov del priljubljene serije. Dogajanje je med sabo čudovito prepleteno in zgodba je tipično trekovska – polna skrivnosti in globokih, smrdljivih zarot. K filmskemu vzdušju močno pripomorejo že omenjene sekvence, pa tudi prepričljivo glasovno igranje, ki ga je prevzel celo sam Patrick Stewart. Ne razočarajo niti lokacije, ki se od naloge do naloge močno spreminjajo, saj ste vsakič na drugem planetu/ladji/postaji.

KAR MORATE VEDETI

Založnik Activision
Na spletu www.st-ef2.com
Min PIII-600, 128Mb, 32Mb 3D kartica
Opt P4-1 GHz, 256Mb, 64Mb 3D kartica

PORABITI V VSAJ 20 URAH

ČISTA RESNICA
Patrick Stewart ne bo več igral v filmih Star Trek. Razočaran je nad odzivom gledalcev.

Mama, pomagaj!

Elite Force II navduši z enkratnim spreminjanjem ritma – veliko se boste potikali po temačnih, delno razbitih rovih, ponavadi polnih trupel, glasba je napeta kot struna, večkrat vas bo presenetil nenaden vdor sovražnih, Alienu podobnih bitij, da boste bežali kot nori in upali, da so bodo vrata za vami zaprla, nato pa, da se bodo odprla, ker ste se znašli v še večji godlji kot prej. Ko boste ravno menili, da ste varni, se bo na radarju pojavil kup rdečih pik in panika je tu! Najbolj pa se bojte tišin – takrat se plenilec pripravlja na napad...

Je pa res, da sovražniki niso sposobni kakšnega posebnega taktičnega napada. Ul namreč šepa, kar se odraža tudi na vaših soborcih na dejanja katerih ne morete vplivati. Med adrenalinskimi šoki vas zna *Elite Force II* vreči še v globoko razmišljanje – marsikje boste namreč naleteli na zaklenjena vrata, ki jih boste odprli le, če boste pravilno sestavili vezje, ulovili frekvenco... To boste opravili s trikorderjem, ki je hkrati tudi senzor gibanja, zaznava strupe in krhke strukture za katerimi se lahko skriva kakšna skrivnost (z njimi pa odklepate posebne mape).

Skratka, navdušenja bo dovolj. Za konec pa citat glavnega junaka: "One to beam out!"

PCF

PCFormatOcena

Bolj napet kot nekateri filmi, odlično večigralstvo

Slaba umetna inteligenca

MOD MOŽNOSTI
Kmalu naj bi ponudili orodja za modificiranje

VEČIGRALSTVO
Boti, LAN in internet – vse je zabavno

"Poklon seriji Star Trek. Vredna vašega časa in denarja."

84%

VAŠA PRVA URA

LJUBILI BOSTE: Filmsko vzdušje, Napetost v zraku, Menjavanje ritma

SOVRAŽILI BOSTE: Pogosto nalaganje stopenj, Horde plenilcev

TEGA NE ZAMUDITE!

S pomočjo *Moto GP* goljufije dirkajte kot v risanki.

KAJ JE? Kot da ni že dovolj težko premagovati svetovne šampione, skriva *Moto GP 2* še nekaj trikov za odklepanje novih zmožnosti. Dosezite 100 točk v načinu Pro in dobili boste preobrazbo v risanko, če pa dosežete 250 točk, se bodo motorji smejali kot idovni. Dobite jih 200 in nastopali boste v lastnem glasbenem video spotu.

KJE JIH NAJDETE? Ko si boste pridobili točke, pojdite na način Hitra dirka, pritisnite [Tab], pojdite na **Unlockables** in osvetlite **Filters** – nato izberite enega.

Padci z motorja lahko privedejo do marsikatere sila neelegantne poze v slogu "vzemi me takoj".

Kaj je boljše kot gledati samega sebe pri norem prehitevanju? Opazovanje samega sebe, kako se lomiš po asfaltu, vendar.

Mlada atraktivna dekleta, ki držijo dežnike, so že od nekdaj pomemben sestavni del dirkalnih športov.

Ta pogled na frajerske vizirje delno odtehta težavno zavijanje pri visokih hitrostih.

↘ DIRKALNA ARKADA

MOTOGP 2
ULTIMATE RACING TECHNOLOGY

Dan Oliver si nadene čelado, se stlači v usnjeno obleko in se poda na ostre dirkalne ovinke.

ČRNA TOČKA

Ena izmed težav, če uporabljaš leto zastarel seznam voznikov...

Moto GP 2 uporablja seznam tekmovalcev iz leta 2002 in obožovalci športa boste tako lahko opazili, da je v igro vključen tudi Daijiro Kato, čeprav je ta žalostno preminil v začetku letošnjega leta. Jon Brooke iz založnika THQ za PCF: "Kato je vključen, ker igra zvesto sledi lanski sezoni MotoGP. Kato je bil izjemno pomemben člen te sezone. Seveda smo se njegovi smrti primerno obnašali – njegova družina je popolnoma seznanjena z njegovo vlogo v igri in so zelo veseli, da smo ga vključili, kljub temu, da ga ni več med nami."

POGLED DRUGAM

ZA VEČ HITROSTNIH UŽITKOV POGLEJTE:

>>**MOTOGP** 86%

>>**MOTOCROSS MADNESS 2** 90%

>>**TOCA RACE DRIVER** 90%

KAR MORATE VEDETI

Založnik THQ
Splet www.thq.com
Min PIII-450, 128Mb, DX9 3D kartica
Opt P4-1.6GHz, 256Mb, 64Mb kartica

PORABITI V VSAJ **10** URAH

ČISTA RESNICA
Več kot 300 milijonov ljudi gleda vsako dirko MotoGP. Veliko očes, kaj?

MotoGP dirkači so malce nori – in zaradi tega jih obožujemo. Večinoma so to manjši možaki, ki so se odločili, da bodo jahali dvokolesnike, ki dosežejo hitrosti tudi preko 300km/h, pri tem pa je med njimi in resnimi odrgninami le tanka plast usnja.

Sedaj lahko po zaslugi polne licence vozite kot eden izmed najboljših 20 voznikov ali pa ustvarite lastnega tekmovalca in se podate na vsako izmed 16 prog, ki so bile vključene v sezono 2002. Tako kot pri prvem *MotoGP*, je poskrbljeno tako za ljubitelje arkad, kot simulacij. Če želite kar takoj pričeti z dirkanjem, ni problema, lahko pa se tudi dodobra podate v prilagajanje svojega konjička.

Glavna načina sta Quick in Career. V načinu Quick si lahko izberete najljubšega tekmovalca (od Valetina Rossija do Jezza McWilliamsa) in se direktno podate v akcijo. Hitre dirke so sijajna predjed, a če si želite pravega mesnega obroka je za vas način Career. Ko začnete novo kariero, si lahko ustvarite voznika in prilagodite tip motorja, si izberete poljubno barvo, ustvarite unikatno obleko in znak. Ko si enkrat ustvarite tekmovalca, se lahko podate na dirkanje ali pa na trening. Točke za povečanje pospeška, zaviranje in izboljšanje zavijanja, si lahko pridobite med igro.

Naš prvi vtis o *MotoGP 2* lahko izrazimo le z: "O, ti hudič!". Proge se čudovito izrisujejo pri 60 slikah v sekundi, količina podrobnosti je kar boleče visoka in to vam bo skupaj z učinkom zamegljevanja izvabilo kar nekaj 'oh' vzdihov. Fiziko fantje prav tako obvladajo! Pospeševanje je lepo izvedeno, drsenje skozi ovinke je čudovita izkušnja, enako je poskrbljeno za zaviranje, ki prijemlje spredaj in zadaj.

A vso veličino igre dojamete šele, če igrate z igralnim pripomočkom s povratnim odzivom. Ob vožnji po grbinah vam bo krmilo skoraj iztrgalo iz rok, pri hudih ovinkih pa boste zaradi odpora vse skupaj skoraj odlomili.

Presneti rockerji!

Če sta občutek pri igranju in grafika odlična, zvok, no... ni! Samo najbolj zagrizeni rokerji bodo dobro sprejemali nasilne zvoke, drugi pa bodo hvaležni za možnost uvažanja lastne glasbe. To boste lahko storili s pretvorbo vaših CD-jev v format Ogg Vorbis (orodje za to dobite na **www.vorbis.com**), nato pa jih boste uvozili v novo mapo Soundtrack v direktoriju *MotoGP 2*.

Očitno je bilo veliko pozornosti usmerjene na modele motorjev, proge in okolico, a ko zapustite dirko, je situacija drugačna. Deležni boste ničvrednih filmčkov, pa tudi podatkov o voznikih bi bilo lahko več, saj gre navsezadnje za igro s polno licenco. Želeli bi si še slovesnosti ob podelitvi nagrad, posnetkov iz boksov in kakšno brhko deklino.

A ne razumite nas narobe – *MotoGP 2* je kljub temu fenomenalna in bo zadovoljila tako strastne obožavalce, kot tudi novince. Moti nas le še dejstvo, da je vse preveč podobna predhodniku. Če ne bi bila, bi šlo za prav sanjsko igro.

PCF

PCFormatOcena

Fantastično zabavno dirkanje

Ni veliko novosti glede na prvi del

MOD MOŽNOSTI Uvažate lahko glasbo in prilagajate motor

VEČIGRALSTVO Igrajte prek *GameSpy Arcade*

"Najboljša PC simulacija motorističnega dirkanja." **88%**

VAŠA PRVA URA **LJUBILI BOSTE** Hitrost, Animacija, Vibracije **SOVRAŽILI BOSTE** Sezono 2002, Glasbo, Padanje

POGLED DRUGAM

ČE VAM JE VŠEČ, NE ZAMUDITE TEH...

>>**QUAKE III ARENA** 94%

>>**SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER** 79%

>>**UNREAL TOURNAMENT** 93%

DOKAZANO S STATISTIKO

Ne sezuvajte si sandalov in uporabite že tisti Abak.

15 Mitoloških pošasti za uničiti

6 Map za večigralski način

4 Strahovi, katerih se bojijo Grki

11 Orožij v igri, vključujoč lopato

1 Oko je imel Kiklop

↘ PRVOOSEBNA STRELSKA

WILL ROCK

Kelly-Marie Dudley se gre v Grčijo učit gladiatorstva. Tam jo resnično čaka en sam pekel.

Grčija velja za eno najstarejših držav, nam pa ob pogovoru o njej najprej pridejo na misel odlične plaže, kamor se poleti trumoma valijo mladi. Vsi obiskovalci Grčije imajo nenapisano nalogo, da med obiskom osvobodijo bogove iz nevidnih ječ, kjer so zaprti že od vekomaj. Ker pa možgani polni maliganov tega niso sposobni, nam je tu, v igri *Will Rock*, dana še ena možnost. Pa naj še kdo reče, da nam bogovi niso naklonjeni.

Zgodba se začne, ko so v Grčijo posebej za to nalogo povabljeni strokovnjaki. Dr. Headstrong, njegova hči Emma in naš mišičnjak-junak Will Rock. Po tem, ko jim uspe rešiti bogove iz zakletih ječ, ugotovijo, da so bili prevarani. Emma za kratek čas prevzame

KAR MORATE VEDETI

Založnik Ubisoft **Splet** www.ubisoft.com/uk/games

Min PIII 500 MHz, 64Mb, 8Mb 3D

Opt PIII 750 MHz, 128Mb, 16Mb 3D

PORABITI V VSAJ **15** URAH

ČISTA RESNICA
Titani so vladali Grčiji še pred Olimpijci, pa vendar so grški pesniki nanje pozabili.

vlogo žrtvenega jagnjeta, ko se mora kot devica podrediti Zeusu. V navalu besa Will raztrešči Titanov kip in za kazen se ga polasti sam duh Prometeja, ki se še vedno ni sprijaznil z usodo, ki mu jo je napisala grška zgodovina.

Vonj po mesu

Opasani s svojo zvesto lopato, katere uporabnost bo ostala večna skrivnost, morate rešiti kup ugank in pokončati še več proti vam valečih se prikazni, ki so očitno vzete iz vseh starodavnih mitoloških zgodb. Seveda bodo vse te hudobnice na Willa prežale iz vsake špranje, končni cilj pa je več kot jasen – ubogo dekle ne sme biti žrtvovano bogovom.

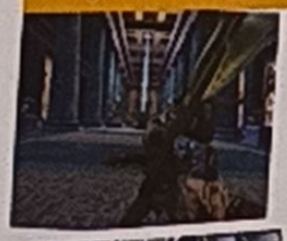
Izpopolnjen 3D grafični pogon v igri in izjemna interaktivnost z okoljem omogočata gladko premikanje po zaslonu, kakor tudi uničevanje okolja iz sodobne in antične Grčije. Skozi deset misij za enega igralca, od katerih ima vsaka svojega šefa, vsaka svojo dozo krvi in vsaka svojo zahtevnostno stopnjo ugank, se prebijate z mešanimi občutki, saj pravzaprav ne veste, ali ste v stari ali v moderni Grčiji. Vendar pa časa za ogledovanje starodavne pokrajine ne bo, saj vam bodo goreče sekire neprestano švigale mimo glave.

V duhu pobijanja vse povprek, igra dovoljuje, da povabite v goste tudi vaše prijatelje. Poleg običajnega nabiranja skalpov (deathmatch), je v igri tudi možnost kraje zastave nasprotnemu moštvu, dodatno možnost pa nudijo mape za iskanje zaklada (treasure hunt), ki vas vodijo preko bogato okrašenih palač, s kupi zlata in so prav gotovo ene najlepših stvaritev *Willa Rocka*.

Med igranjem te moderno-srednjeveške prvoosebne strelske igre se ni bilo mogoče znebiti občutka, da smo pravzaprav nekaj podobnega že videli. Od perspektive, do ozadja in določenih podrobnosti. Nekateri pravijo, da ima *Serious Sam* veliko opraviti s tem. Kar pa ni nujno slabo. **PCF**

MITI IN LEGENDE

Moje obilno grško fraganje



***Will Rock* posega na področje boja z inteligentnimi stvori. V igrah ljubimo tako popoln masaker, kot tudi zadetek ostrostrelca v čisti tišini, ampak lepo je vedeti, da je nasprotniku tokrat dana vsaj možnost, da se izkaže. Zeus je skrbno izbral svojo vojsko, posebej če pomislimo na Minotavra. Par strelov iz dvocevke mu bo pobralo sapo, vendar ne glede na to, da truplo umira v mlaki krvi, stvari šele začenjajo biti nevarne. Njegovi ostanki se kot v Terminatorju ponovno združijo...**

PCFormatOcena

Dobra strelska igra lepega izgleda

Klon Serious Sama

MOD MOŽNOSTI
Najbrž boste kmalu streljali na Busha in Blaira...

VEČIGRALSTVO
Scenariji in mape posebej za večigralski način

"Polna izzivov in preobratov, za brezskrbne poletne dni..." **74%**

VAŠA PRVA URA

LJUBILI BOSTE: Pošasti, Labirinte, Grške bogove

SOVRAŽILI BOSTE: Nepreprijiv zaplet, Neuporabno lopato

Znan pogled, dobro znana igralnost. Ampak, ali ste od dodatka pričakovali kaj več?

Zmaji so vam vedno lahko pomagali premostiti razliko med porazom in zmago. Tudi tokrat je tako.

DOKAZANO S STATISTIKO

Poigrali smo se še s številkami

- **14** Novih enot
- **9** Novih likov
- **20+** Novih čarobnih predmetov
- **30+** Novih enoigralskih misij
- **3** Novih terenov
- **14** Novih plačancev

POGLED DRUGAM

NAJBOLJŠI RAZŠIRITVENI PAKETI, KAR SMO JIH VIDELI:

- >> **TOTAL ANNIHILATION: THE CORE CONTINGENCY** 85%
- >> **STARCRAFT: BROOD WAR** 75%
- >> **MEDIEVAL TOTAL WAR: VIKING INVASION** 89%

MOD MOŽNOSTI

The Frozen Throne prihaja s prenovljeno različico urejevalnika Will World Editor. Ta izvedba omogoča ustvarjanje povezovalnih filmčkov za vaše stopnje, zaradi česar je vključena skriptirana sekvenca za kampanjo. Možnosti izvirnega urejevalnika še vedno obstajajo, vključno z orodji za skriptiranje in prilagajanje enot.

↘ REALNOČASOVNA STRATEGIJA

WARCRAFT III FROZEN THRONE

Dan Griliopoulos je strokovnjak za to področje. Našli smo ga zmrznjenega v pisarni.

Položaj, v katerem se trenutno nahajam, meji na bogokletnost. Več kot šest ur po tem, ko so že vsi odšli domov, sem še vedno zgrbljen pred svojim PC-jem, kolnem migetajoč, kičast *Warcraft III*, ki se mi je menda za večno vžgal v očesno mrežnico. Saj ni, da bi bila igra tako strahotno dobra. Kot vsi dodatki za strateške igre, je tudi ta ponavljajoč se, moreče težaven, oblikovanje stopenj pa je omejeno na zmogljivosti 2D zemljevida. A vseeno. Pozno je, sedim v temni pisarni, naš varnostnik pa me bo vsak trenutek na mrtvo pretepel, če se ne bom kmalu odpravil domov.

KAR MORATE VEDETI

Založnik Vivendi Universal
Splet www.blizzard.com/war3x
Min PII-400, 128Mb, 8Mb 3D kartica
Opt PII-600, 256Mb, 32Mb 3D kartica

PORABITI V VSAJ **20** URAH

ČISTA RESNICA 40% svetovnega prebivalstva je brez primernih sanitetnih pogojev, kaj šele, da bi imeli prestol

Grd vilinec

Kaj je torej novega?

Kampanja za enega igralca je popolnoma spremenjena, zadeva pa pregon pokvarjenega nočnega vilinca Illidana (po povzdigovanju na koncu prve igre) in pojav nove grožnje, ki jo predstavljajo kačam podobne Nage. Oblikovanje novih stopenj je omejeno s pogonom, kar pomeni, da so podzemne stopnje zavite, stopnje na prostem pa vključujejo celo vrsto področij, do katerih sploh ne morete. Vsem, ki ste igrali izvirno igro (ki boste po vsej verjetnosti kljub temu kupili tudi dodatek), se bodo novitete zdele že videne, kljub naprednejši barvni shemi in oblikovanju okolja.

Kljub naštetemu pa je zgodba v enoigralskem delu odlična, paleta novih enot pa je impresivna že sama po sebi. O vseh novostih smo že govorili, a je v dodatku več enot plačancev kot kadar koli, izbirate pa lahko med enotami, kot so Assassin ali nesorazmerno grajeni Panderline Brewmaster – v večigralski igri lahko najamete skorajda katero koli enoto.

Tam biti zmaji

Obstaja tudi pisana izbira novih enot za obstoječa plemena, od osladnih vilinskih zmajev in gorskih velikanov za smrti zapisane nočne vilince, do škorpijonskega kralja za nemrtve. Te enote neverjetno spremenijo dinamiko večigralske igre, saj so enote, ki uporabljajo magijo tako šibkejše, bojne enote pa močnejše.

Urejevalnik zemljevida je prav tako doživel prenovo, tako da lahko sedaj kampanje in filmske sekvence vključite v svoje stvaritve, kar nam je izjemno všeč. Tudi vmesnik je doživel nekaj sprememb. Če ste se zaljubili v *Warcraft III* in ste prepričani, da pri Blizzardu ne delajo napak, je ta dodatek obvezen nakup. Sedaj pa me, prosim, pustite pri miru. Če bo varnostnik pogledal drugam, si lahko pridobim še pet minut.

PCF

PCFormatOcena

Še več *Warcrafta III*, kar ni slabo, ampak.

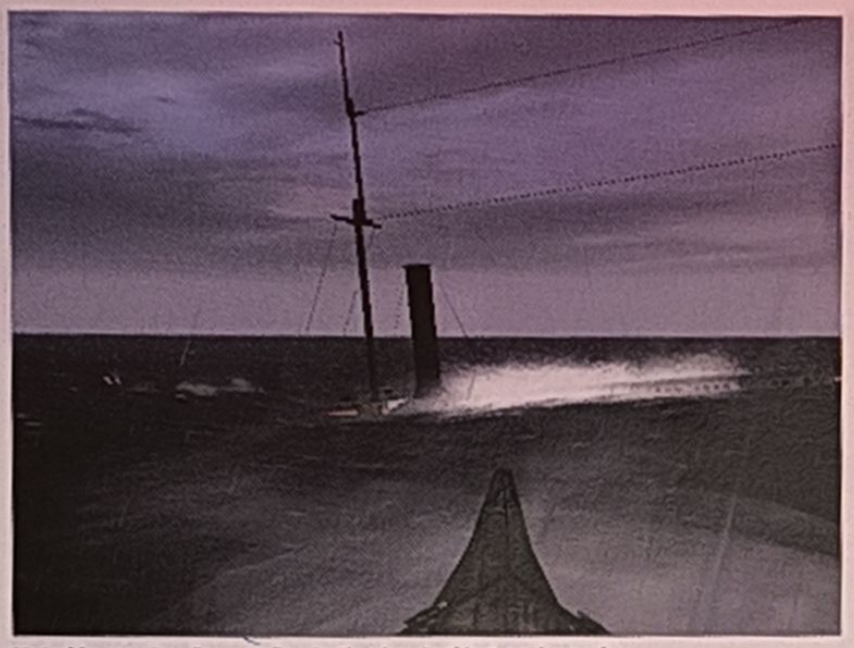
... gre za več že videnega

OD MOŽNOSTI Ogromno – prebenite v okvirju

VEČIGRALSTVO LAN, internet, Battle.net

"Je *WarCraft III*, a bolj pisan in z več enotami." **85%**

VAŠA PRVA URA **LJUBILI BOSTE** Gorske velikane, Ljubezenski trikotnik demon-Tigerrider-goatboy / *WarCraft III* **SOVRAŽILI BOSTE** Iste zemljevide, Isto zasnovo misij



Nekaj je narobe, če se začne ladja obnašati kot podmornica.

↘SIMULACIJA

ENIGMA RISING TIDE

Filmi o podmornicah so še vedno daleč pred podobnimi igrami. Tudi tokrat smo dobili (pod)morsko bolezen.

Ko je bila *Enigma* prvič napovedana, je njen večigralski način dvignil veliko prahu. No, pregovor "veliko hrupa za nič" v tem primeru drži, saj je od pompoznih napovedi ostalo bore malo. Le enoigralski način, v katerem prevzamete krmilo ladje ali podmornice in poskušate napisati novo poglavje v zgodovini prejšnjega stoletja.

Zgodba je postavljena v čas pred drugo svetovno vojno, ko so se stvari pravzaprav že razmahnile do te mere, da je bila vojna neizogibna. Tako si lahko izberete tri različne vojaške ustroje: nemškega, ameriškega in Zvezo svobodnih držav – vsak ima svojo vrsto ladjevja in pluje svojim kampanjam naproti. In vsi imajo možnost dveh vrst igranja – nad vodo z do zob oboroženimi ladjami ali pa pod vodo v podmornici.

Več je manj – in tokrat govorimo o izbiri. Že res, da je na voljo kar nekaj različnih vrst ladij, vendar so te bolj podobne krstam, kot pa bojnim strojem. Če bi razvijalci posvetili več pozornosti nekaj ladjam in jih do potankosti obdelali, bi bila lahko igra zanimiva, tako pa jim je ostalo polno lukenj, s katerimi se ni priporočljivo gugati po valovitem morju.

Miška bo tokrat naredila svojo kilometrino, saj je interakcija vezana večinoma na klikanje s kazalcem po radarju, s čimer določimo smer in potem klikamo v male zelene kvadratke, da določimo, kje naj bi bombo razneslo. V bistvu gre za naš boj z miško, ko je treba držati smer, metati bombe in se čim bolj cikcakasto izogibati torpedom.

KAR MORATE VEDETI

Založnik GMX
Splet www.enigma-game.com
Min PIII 800 MHz, 256 Mb, 32 Mb 3D
Opt PIII-1 GHz, 512 Mb, 64 Mb 3D

Skozi daljnogled se ne vidi takole. Ampak mit še vedno ostaja.

Kakršnakoli povezava z *Minolovcem* iz Windows je zgolj naključna.

Ni videti, da bi v igro bil vključen kak vodič, navodila ne povedo ničesar o tem, kako dejansko igrati, tako imenovane trenažne misije pa odgovora na to ne dajo. S podmornico je sam dolgčas, saj pod vodo vsak manever traja in traja, nad vodo pa pride do eksplozije, še preden se dobro zavemo naših koordinat. Povrh pa je opaziti veliko hroščev, tako da je *Enigmo* res težko priporočati. **PCF**

PCFormatOcena

Natančno poglobljena v zgodovino

Nespretna, okorna in tako zelo počasna

"Ne morejo vam dokazati, da ste nalašč utopili svojo posadko."

48%

VAŠA PRVA URA LJUBILI BOSTE: Lebdenje, Potopitve. SOVRAŽILI BOSTE: Sovražne podmornice

Apacer® NOVO!

Audio Steno BP300

MP3

128MB USB 1.1 spominski medij
MP3 & WMA predvajalnik in diktafon
Equalizer: Jazz/ Classic/ Pop/ Rock/ Normal
LCD prikazovalnik z osvetlitvijo, slušalke
Napajanje: 1 AAA baterija
Predvajanje do 12h
V beli, zeleni ali srebrni barvi

27.900,-

Audio Steno NV400

MP3

128MB USB 1.1 spominski medij
MP3 & WMA predvajalnik in diktafon
SD card/MMC razširitveno mesto
LCD prikazovalnik z osvetlitvijo, slušalke
Napajanje: 1 AAA baterija
Predvajanje do 12h
Vgrajen zvočnik in izhod za slušalke

32.900,-

Disc Steno CP100

NOVO

6 v 1 čitalec kartic + CD-RW
Idealna rešitev za fotografe
Podprti format kartic: CF I/II, SD, MMC, MS in SM
CD-RW pogon: 24X(CD-R), 10X(CD-RW), branje 24X USB2.0, JustLink
Li-Ion baterija in AC/DC napajalnik
Do 2h avtonomije

68.900,-

Spominske kartice

CompactFlash
64MB 5.900,-
128MB 8.900,-
256MB 15.900,-

SmartMedia
64MB 4.900,-
128MB 8.900,-

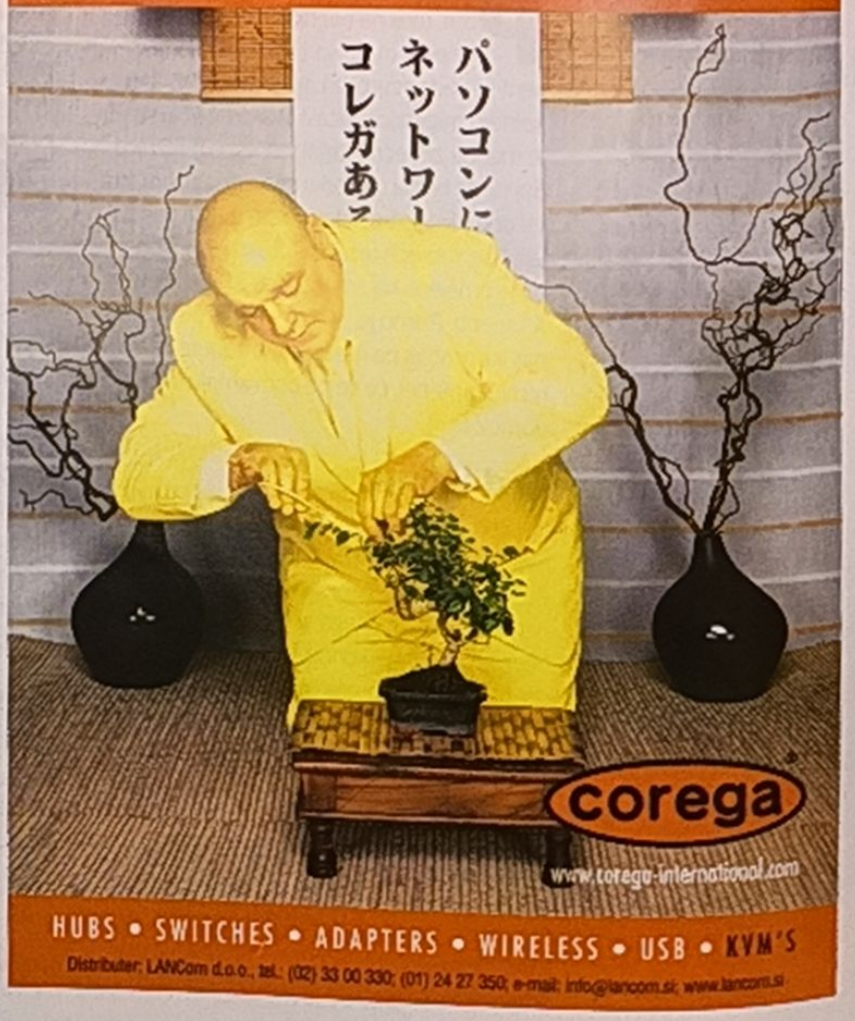
Security Digital
32MB 5.600,-
64MB 8.500,-
128MB 14.300,-
256MB 27.200,-

Memory Stick
64MB 11.500,-
128MB 18.600,-

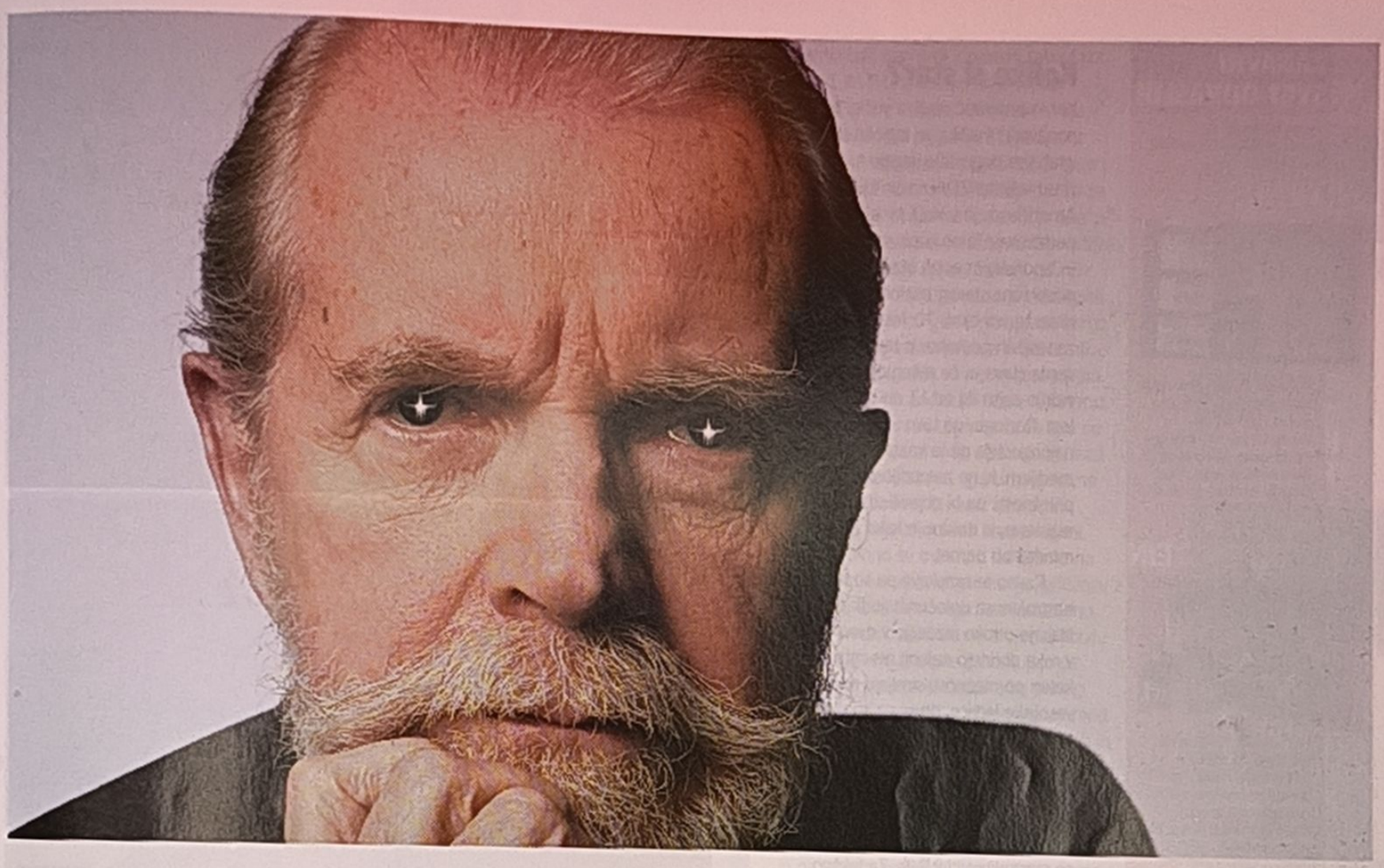
Distribucija: Acord 92 d.o.o.

Prodajna mesta: HARVEY NORMAN - Ljubljana, JANUS TRADE d.o.o. - Lesce, Celje, AVTO-IZZIV - Vrhnika, KCI - Ljubljana, MELOM d.o.o. - Trbž, MEDIA DOM - M. Sobota, Big BANG - Celje, Jesenice, Koper, Kranj, LJ - BTC, LJ - Rudnik, Maribor, Ptuj, DOF - Ljubljana, POWER PLUS - Celje, Ljubljana, Maribor, MELER RAČ, INŽENIRING - Ptuj, CONRAD ELECTRONIC - Ljubljana, Vrtko, MENTIS - Dravograd, Maribor, Sl. Bistrica, Velenje, TECH-TRADE CENTER d.o.o. - Ljubljana, MPRINT d.o.o. - Celje, Centri Interspar
Navedene trgovine prodajajo samo del artiklov iz ponudbe na oglasu.

STARODAVNI JAPONSKI PREGOVOR
MODREC VE, DA KDOR Z DRUGIMI DELI, NIMA SKRBI



HUBS • SWITCHES • ADAPTERS • WIRELESS • USB • KVM'S
Distributer: LANCom d.o.o., tel.: (02) 33 00 330; (01) 24 27 350; e-mail: info@lancom.si; www.lancom.si



IGRE – RES DOMENA OTROK?

Tomaž Bartolj se spopade s slovenskimi množicami, ki so polne predsodkov in skuša dopovedati, da so "igrice" še kako namenjene tudi odraslim.

SLOVO OD IGER

Zakaj se igralci odpovedo igram? Ta odgovor bi silno radi poznali razvijalci iger, a stvar je precej zavita v meglo. Razlogov je več. Kot je na pol v šali, na pol resno dejal Damijan Milivojević: "Tukaj lahko samo špekuliramo. Po osebnih izkušnjah gre za pomanjkanje časa, pa tudi nasprotni spol je večinoma zelo nerazumevajoč za take 'neproduktivne' aktivnosti." Poleg tega je problem še v velikih finančnih vložkih – drage so komponente, drage so igre, denarja pa je vedno premalo. Še zlasti, ko pride čas za družino. To je hkrati tudi obdobje, ko je osip igralcev največji. Zadnje čase pa se tudi ta trend podira in vse več igralcev nastopa tudi v vlogi družinskega človeka. Naš urednik je tako lep primer nekoga, ki kljub zavidljivi družini ostaja igralec tako v duši, kakor tudi v praksi. *(Izkustveni nasveti so na voljo za minimalno finančno povračilo – Nikola).*

Ste stari več kot 25 let, radi igrate računalniške igre in to tudi priznate? Če je verjeti naši anketi, večina bralcev *PCFormata* spada v to skupino, kljub temu pa bi skorajda lahko rekli, da smo pripadniki ogrožene vrste – vendar le v Sloveniji.

Medtem ko so odrasli igralci v ZDA ali na Japonskem običajen pojav, smo pri nas navdušenci velikokrat obravnavani kot nikoli odrasli otroci, ki svoje otroštvo doživljajo z velikim časovnim zamikom. Nemalokrat na nas ljudje gledajo z mešanico prezira in zasmehovanja. Kdo ima v glavi nered – zabave željni igralec ali s predsodki napolnjena družba?

Igričarska industrija na splošno je pri nas obravnavana kot nekaj povsem postranskega, nepomembnega – manjšo napako človeštva. A naj bodo konzervativni državljani še tako zaverovani v to idejo, dejstva govorijo zase. Panoga je namreč v polnem razcvetu, igre se prodajajo kot še nikoli prej (letos naj bi prodaja poskočila za 8%), pa naj se ozremo na PC izdelke ali konzolne igre. Prihodki proizvajalcev se iz leta v leta višajo in so že za sabo pustili od širnega občestva bolj čislano filmsko industrijo – svetovni prihodki od prodaje iger so višji kakor prihodki od prodaje kino vstopnic. Če bo šlo tako naprej, ni daleč niti glasbena industrija in slej ko prej bo slika kristalno jasna. Igre postajajo eden najbolj priljubljenih načinov zabave.

Enkrat na leto igričarska industrija še posebno razkaže mišice in da svetu jasno vedeti, da naj jo jemljejo resno. Govora je seveda o igričarskem sejmu E3, na katerem najdemo vsako ime, ki v panogi kaj velja. Da je tukaj doma denar, se kaže v obliki ogromnih razstavnih prostorov, dragih predstavitev in vsesplošnega blišča, kot so letošnje tiskovne konference z glavnimi igralci in režiserjem filma *Terminator 3* ali obiski športnih superzvezd na razstavnih prostorih založnikov iger.

Dokaze o prodajanosti artiklov igričarske industrije pa najdemo tudi pri nas. Veriga trgovin Big Bang namreč, gledano s stališča vrednosti, proda približno dvakrat več multimedijskih komponent in iger kot filmov oziroma glasbe. Vsekakor impresivno razmerje. ↘

ZABAVNI SVET ODRASLIH

Deset naslovov, ki dokazujejo, da so igre tudi za starejše.

TETRIS

Pradedek PC iger je združeval in navduševal vse. Bil je tako preprost in hkrati tako zasvojljiv, da se mu nihče ni mogel upirati. Še danes se ob njem razneženo ljudje, ki igrer ne igrajo že desetletje ali več.

DOOM & WOLFENSTEIN

Prvi pravi 3D strelski igri sta bolj resno izpostavili problematiko nasilja v igrah in posledično neprimernost za najmlajše ter k igranju pritegnile marsikoga, ki je bil že v tridesetih.

HALF-LIFE

Ni presežnikov, ki bi opisali to popolnost. Če do sedaj niste igrali PC iger in se v ta svet podajate, pa nimate ravno najmočnejšega PC-ja, *Half-Life* z dodatkom *Counter-Strike* predstavlja obvezno postajo.

THE SIMS

Simulator družine. Na prvi pogled prismuknjena ideja je postala prodajno najuspešnejša PC igra vseh časov. Starši so jo kupovali otrokom, a so jo na koncu sami več igrali.

GTA: VICE CITY

Brž kone najboljše, kar lahko ponudi igričarska industrija. Nasilje, seks, svoboda, orožje, izredna glasba, navdušujoča grafika in profesionalna izdelava. Ponuja več, kot najboljši hollywoodski filmi.

Koliko si star?

Ker kupna moč otrok v večini primerov ponavadi ni velika, je logičen sklep, da po igrah vse pogosteje segajo tudi odrasli. To zlasti velja za ZDA – kar 41% odraslih Američanov je v večji raziskavi izjavilo, da nameravajo letos kupiti vsaj eno video igro – Japonsko in ostali razviti Zahod, kjer se povprečna starost igralcev vztrajno vzpenja in se že vrti okoli 30. leta. Pri nas zanesljivih podatkov o tem ni, a precej varna stava je, če rečemo, da sredico tvorijo najstniki od 12. do kvečjemu 20. leta. Razlogov za tako veliko razliko je več, najpogosteje pa je kazalec usmerjen proti medijem, ki ne zamudijo niti ene priložnosti, da bi objavili rezultate kakšne raziskave, ki dokazuje kako igre spravljajo mladež ob pamet.

Ravno te raziskave pa so nov dokaz nastrojenosti določenih ljudi proti igram. Najraje otroke razdelijo v dve skupini – eni v roke porinejo najbolj neumno igro, v kateri po možnosti streljajo na padajoče vesoljske ladjice, drugi pa se ukvarjajo s težkimi matematičnimi nalogami. Nato možje v belih haljah merijo možgansko valovanje udeležencev in po dolgih raziskavah slavnostno razglasijo, da so matematiki bili bolj aktivni od vrstnikov, ki so razstreljevali NLP-je. Za takšno ugotovitev res potrebuješ naziv doktorja znanosti.

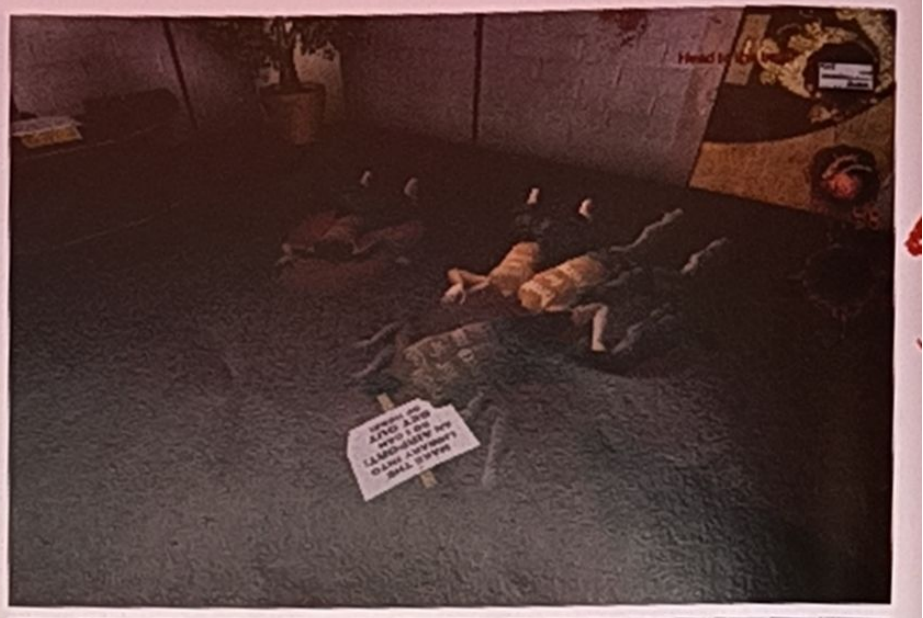
Esmeralda-da-da

Na žalost se skorajda ne najde junak, ki bi naredil smiselno primerjavo med na primer gledanjem TV in igranjem iger, saj sta to dejansko medija, ki si konkurirata. Brž kone bi se tu tehtnica nagnila na stran iger, ki nas ne poneumljajo z Esmeraldami, ampak znajo postreči s povsem konkretno zaposlitvijo za naše možgane – pa naj bo to vadba adrenalina polnega *UT2003* ali globoka strategija v slogu *Civilization*. Sedaj pa se na drugi strani poglejte, kako neumno zijate v televizor, ki vas "baše" s čimer koli želi.

Naslovi z veliko nasilja se že vnaprej odpovedo mlajšim igralcem in računajo na starejše.

Vendar pa raziskav ne moremo obtožiti za stanje, ki vlada v Sloveniji, saj iste traparije poslušajo tudi v ZDA. Vendar mediji ne grešijo le pri tem – še vedno je veliko prispevkov, v katerih avtorji enajsto umetnost poimenujejo "igrice", s čimer jih popolnoma razvrednotijo, pisci pa so v teh primerih zagotovo ljudje, katerih vrhunec v svetu video iger predstavljata *Pasjansa* ali *Hugo*. Na srečo se situacija počasi izboljšuje in podobne članke vedno pogosteje pišejo osebe, ki vedo, za kaj gre.

Naslednje področje, na katerem se lepo odraža mišljenje Slovencev, je profesionalno igranje in prirejanje LAN partyev. Odličen primer, kako na to gledajo



Kako lahko kdo meni, da sta igri na levi in igri na desni namenjene isti starostni skupini?

MNENJA

Kaj pravijo ljudje iz igričarskega posla pri nas?

Mitja Oberč
igralec.com

Menim, da se resni mediji trudijo, da bi ljudem sporočili, da igre in igrice niso isto: kvazi znanstveni mediji pa delajo ravno nasprotno in ohranjajo predsodke, saj se v zadeve ne poglobijo. V resni računalniški reviji se izraz "igrica" smatra za neresnega, medtem ko se ta izraz v ostalih medijih pojavlja še preveč pogosto.

Golja Jernej
slo-igre.net

Upam, da bodo mlajše generacije v prihodnjih letih prinesle novo mišljenje v družbo, da so igre tako za otroke, kot tudi za odrasle in se jih bo tako tudi obravnavalo. Tako se ne bomo več nahajali v državi, v kateri s težkim srcem poveš drugim, da igraš igre, čeravno ne izgledaš več rosno mlad, nakar te vsi prav čudno gledajo.

Peter Bratanič
Društvo OMNIUM

Poleg ponudnikov interneta bi igre ter sponzoriranje igralcev in LAN partyev morali biti zanimivi predvsem za prodajalce in proizvajalce strojne opreme. Najboljši primer za to najdemo na kakšnih igričarskih forumih: "Ta špil bo pa sekal, samo born moral prej nadgradit računalnik..." PC igralci so pač ljudje, ki najpogosteje nadgrajujejo in zamenjujejo svojo računalniško opremo.

v tujini, je kakovosten angleški klan Four Kings. Fantje so pred dobrim letom na glas povedali, kako nujno potrebujejo sponzorja, ki bi jim omogočil odhod na turnir z bogatimi nagradami, Quakecon. Vzeli so jih tako resno, da so prišli v udarne termina BBC-ja in sedaj Four Kings zavoljo razumevajočega Intela, ki jih je kaj hitro finančno podprl, svoje člane pošilja na turnirje po celem svetu.Denarne nagrade na teh tekmovanjih segajo vse do 600.000 dolarjev, na nekaj sto udeležencev.

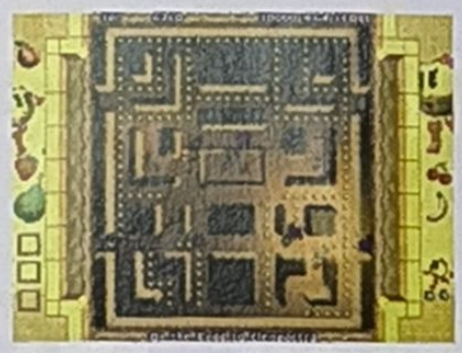
Pri nas so profesionalni igralci, ki jih pravzaprav ni več kot prstov na rokah, in prireditelji LAN zabav, ob prošnjah za sofinanciranje dogodka deležni le čudnih pogledov in veseli so lahko, če se jim ne začnejo smejati v obraz. V Sloveniji trenutno nimamo niti enega polprofesionalnega, kaj šele profesionalnega klana in slovenski talenti igrajo za tuje klube.

Mi smo Titovi...

V Sloveniji bi lahko našli za napačno dojemanje iger in njihovih kupcev še kakšen razlog. Recimo to, da so igre interaktivna zabava, pri katerih je potreben trud in pri katerih ne zadošča, da se po preživetem dnevu zavalite v naslanjač in zaspite ob kakšni dolgočasni nadaljevanki. Očitno smo Slovenci bolj nagnjeni k pasivni zabavi kot drugod. Ali pa na primer dejstvo, da konzolni igralni sistemi, ki so bili v svetu v osemdesetih sila priljubljeni (npr. Super Nintendo Entertainment System), pri nas niso padli na plodna tla. Računalniki so se tako od nekdaj kupovali "za delo in učenje" in čeprav so se vmes morda več uporabljali za zabavo, si tega njihovi lastniki (ali njih starši) zaradi odštetega denarja niso želeli priznati. Vendar pa glede na izjavo, ki smo jo slišali celo od slovenskega predstavnika Nokie (enkrat igralec – vedno igralec), bo treba enostavno počakati, da se miselnost množic spremeni in spozna, da so igre ne samo sprejemljiv, ampak celo eden izmed boljših načinov zabave. Igralci torej nismo nikoli odrasli otroci, temveč elitistična populacija, ki je to odkrila pred drugimi.

Nedvomno se trenutno nahajamo na prelomnici, ko se prve generacije igričarjev z začetka 90. bližajo svojemu tridesetemu letu ter bodo ostale zveste svojemu hobiju in to tudi javno priznale. Izboljšujejo se internetne povezave, članki o tej panogi postajajo strokovnejši, k priljubljenosti med starejšimi prispeva prisotnost v trgovinah in tabuji padajo. Upamo, da bo k temu vsaj nekoliko prispeval tudi *PCFormat*. Blizu smo namreč slovenski pomladi računalniških iger. Zatorej le glasno vzkliknite: "Sem PC igralec in na to sem ponosen!". In ko boste ravno pri udarnih izjavah, še meni na ljubo dodajte: "In sovražim mehiške telenovele."

PCF



Za starejše igralce je značilno, da se radi vračajo na igre svoje mladosti. Poskusi, da bi stare naslove posodobili, ponavadi klavrno propadejo.

Matej Butala
Colby

Računalniške igre so namenjene vsem, nekatere zavoljo svoje vsebine celo izključno starejšim. To, da naj bi bila tovrstna zabava domena otrok, je še en izmislek nekaterih medijev, ki pa so ga širše množice posvojile. Ko se bo ljudstvo takega razmišljanja otreslo, bodo igre igrali vsi.

Boštjan Krajnc, mišo
Profesionalni igralec, član klana Tulls

Osebno mi ni problem dobiti sponzorja, saj sem v organizaciji (italijanski klan Tulls), ki vse to že ima. Lahko pa povem iz izkušenj, da je dobiti sponzorja lahko velik problem, še posebej pri nas. V tujini igralce sponzorirajo podjetja, ki so vodilna v svetu računalniške tehnologije – na primer Intel in AMD.

Uroš Glad
Mlacom

Težko si predstavljam, da bi nekdo pri štiridesetih ali petdesetih šele pričel z računalniško zabavo. Starejša slovenska igrajoča populacija ima očitno korenine še iz otroštva. Pravzaprav škoda, saj igre za zelo kvalitetno in relativno poceni zabavo.

Peter Petrovič
VideoToP

Prve konzolne igre so bile res namenjene mlajšim, a se je to močno spremenilo. Moderne računalniške igre so tako kompleksne, da zahtevajo sposobnost abstraktnega mišljenja, zaradi česar postajajo primernejše za starejše igralce.

SERIJA CIVILIZATION

Če desetletnik igra *Civilization III* in je pri tem uspešen, se zavedajte, da imate pred sabo prejemnika Zoisove štipendije, saj za igranje te mojstrovine potrebujete bistre (odrasle) možgane.

OPERATION FLASHPOINT

Ultra realistična igra, ki se ne ustraši prikazati grozot vojne, vsekakor ni za nežne otroške oči. Kruti realizem in taktika mlajšim dušicam ne ustrezata, jo pa toliko bolj častijo starejši igralci.

ASHERON'S CALL 2

Izvrstna in zasvojna predstavnica spletnega igranja vlog. To je hkrati tudi zvrst, katere igralci so v povprečju najstarejši. Verjetno zaradi predanosti, ki je potrebna za uspeh.

ENTER THE MATRIX

Narejena za množice, ki so oboževale film, najde tudi veliko starejših kupcev. Da je igričarska industrija resna, dokazuje z 28 milijoni ameriških dolarjev, ki so bili vloženi vanjo.

PORTAL 2

Povsem na samosvoj način dokazuje, da nekateri naslovi še zdaleč niso za otroke. Z (neokusno) mero nasilja je *Postal 2* naslov za izključno starejše od 18 let. In to samo za tiste z dobrim želodcem.

NASLEDNJI MESEC

↘ V prodaji od 1. septembra

ZAPOSLITE SE V PC INDUSTRIJI!

Ste navdušeni nad PC-ji? Zakaj se potemtakem ne bi zaposlili v računalniški industriji in združili prijetno s koristnim? *PCFormat* se bo pogovarjal s predstavniki industrije ter predstavil prednosti in pomanjkljivosti vsakega poklica.

V SEPTEMBRSKI ŠTEVILKI...

Izbor tem iz PCFormata 19.

SAMOPOPRAVLJIVI RAČUNALNIKI

PC-ji, ki se popravljajo sami, ne glede na škodo. Se sliši predobro, da bi bilo res? Plus intervju s kraljem nanotehnologij, Ericom Drexlerjem.

PRIPRAVITE SE ZA LAN PARTY

Kje, zakaj, kdaj in kako se udeležiti LAN partyja? Plus – kako s pomočjo svojega PC-ja postati glavna zvezda dogodka.

VODNI ŠPORTI

Predviden za to številko, vendar vam vodič po profesionalni nadgradnji vašega računalnika na vodno hlajenje prinašamo naslednji mesec. Fotografije in razlaga.

SUPERTEST VHODNIH NAPRAV

Kupujete tipkovnico, miško ali igralno palico? Pred odločitvijo preberite soočenje v *PCFormatu*.

PRETEKLE ŠTEVILKE

PCF17

V reviji
150 nasvetov za pospešitev PC-ja >> The Sims 2 >> Supertest notranjih pogonov >> Mobilne dostopne točke >> Planetside

Na disku
Celoten SerifDraw Plus >> Celoten SpyCleaner >> Celoten PC Tracker Pro >> Celoten Mail Virus Blocker

PCF16

V reviji
19-palčnih monitorji >> Postavite lasten medijski center >> Povežite dom z Bluetoothom >> GTA Vice City >> Colin McRae Rally 3.0

Na disku
Celoten Instant CD/DVD >> Celoten Showshifter >> Celoten 4DiskClean Lite 3.0 >>Demo Rise of Nations

PCF15

V reviji
Širokopasovne povezave >> Supertest grafičnih kartic >> Inteligentni zasloni >> Resnica o igrah

Na disku
4 celotni programi: Complete Internet CleanUp Pro >> Multiple Image Resizer >> Incontrol Homeguard 2.2 >> Steganos Password Manager

PCF14

V reviji
Prihodnost PC-ja >> Supertest enot za skladiščenje podatkov >> Zvok na vašem PC-ju (nasveti) >> Opis Raven Shield >> Opis TOCA Race Driver >>

Na disku
Celoten program Rave eJay >> Celoten program Advanced Uninstaller 2 >> Igra World Empire

PCF13

V reviji
Strokovnjaki svetujejo glede tehničnih težav >> Test GeForce FX >> Top 100 SLO spleta >> Supertest matičnih plošč >> Opis Splinter Cell

Na disku
Celoten program Audio Converter >> Celoten program Animator DV >> Celoten program Microscope 8

PC Format pretekle številke **880 SIT** (CD izdaja), **1.200 SIT** (DVD izdaja), predzadnja številka **990 SIT** (CD izdaja), **1.300 SIT** (DVD izdaja) Poštnina gre na stroške PC Formata
Stare številke naročite na tel. **02 330 3301** (Janja) ali pošljite e-mail na **narocnine@pcformatslo.net**

PCF Hardcore

Modi/Naredi sam/Ekstremi/Nasveti **Prepovejte bež!**

ŽIVELO POLETJE

Lep poletni pozdrav s temne strani. Naj kar takoj odpravim vse tiste, ki bi mi radi dopovedali, da črna oblačila na soncu niso ravno najboljša ideja – hladno pivo vse pozdravi.

No, v tokratnem PCFHardcore najbolj izstopa modifikacija ohišja, ki jo je Johan Grundstrom izdelal po naročilu za Intel. Če vas projekt 3 ne bo navdušil, si kar oglejte spletno stran tega poba – zagotavljam vam, da se boste obilno slinili ob vsaj eni od mnogih predelav.

Verjetno ste že opazili, da je tokratna številka skoraj v celoti poletno naravnana in tudi rubrika Hardcore ni izjema. Zato le razmislite o tem, kako boste ohladili procesor, ki ga boste po naših napotkih navili in kako boste s pomočjo orodja *Samurize* oblikovali svoje namizje tako, da vam bo ob pogledu nanj prijetno hladno. In ker brez igranja čez poletje ne gre, se naučite še nekaj trikov v *Counter-Striku*, s katerimi boste nasprotnike tako grdo porazili, da se bodo z repi med nogami odplazili v najtemnejše kote svojih sob.

ivo@videotop.si

SPOZNAJTE MOŠTVO

IVO VIDERGAR
Zadolžen za iskanje slovenskih mod talentov. Ta mesec ga čaka lov – pridobiti mora prvo slovensko modificirano ohišje za predstavitev v naslednji številki.

UROŠ GLAD
Je strastni navijalec in modifikator, svoje izkušnje pa skozi *PCFormat* prenaša tudi na vas. Ta mesec poskuša razložiti skrivnosti hlajenja.

FRAN LHOTKA
Eden tistih, ki je iz svoje strasti naredil posel. Če to želite tudi vi, si naslednji mesec preberite našo raziskavo na temo zaposlitve v računalniški industriji.

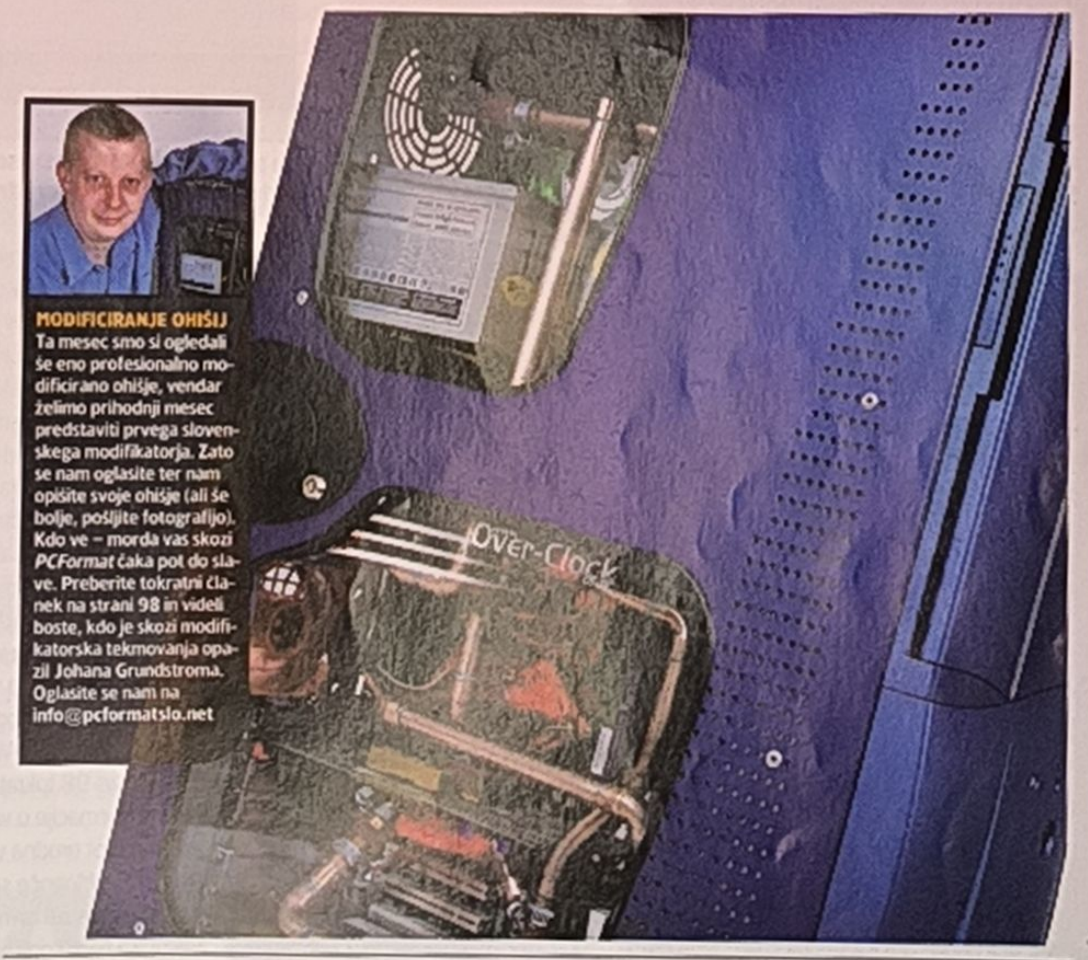
BOŠTJAN KRAJNC
Poleti je scena *Quake III* v zatišju, vendar ne mislite, da je MiSo brez treningov. Ko pridejo na vrsto jesenska tekmovanja, bo pripravljen, kot še nikoli.

DOUG WRIGHT
Profesionalni igralec in vodja angleškega klana 4Kings vam tudi tokrat skoz nasvete razloži, kako kar najlažje do zmage v *Counter-Striku*.

PCF VAS POTREBUJE
Ste navdušeni modifikator? *PCFormat* išče sodelavca s področja preizkušanja najnovejših modov in svetovanja bralcem. Oglasite se nam po e-pošti.

POTOPITE SE

Ste ekstremne sorte? Zakaj bi torej vaš PC bil izjema? PCFHardcore vam bo pokazal, kako.



MODIFICIRANJE OHIŠIJ
Ta mesec smo si ogledali še eno profesionalno modificirano ohišje, vendar želimo prihodnji mesec predstaviti prvega slovenskega modifikatorja. Zato se nam oglasite ter nam opišite svoje ohišje (ali še bolje, pošljite fotografijo). Kdo ve – morda vas skozi *PCFormat* čaka pot do slave. Preberite tokratni članek na strani 98 in videli boste, kdo je skozi modifikatorska tekmovanja opazil Johana Grundstroma. Oglasite se nam na info@pcformatslo.net

RADEON 9500 PRO

Kartica, ki jo je venomer težje dobiti v prodaji. Pa vendar, če jo še kje dobite za ugodno ceno, nemudoma posezite po njej. Že tako je hitrejša od novejšega modela 9600, je pa tudi pravi raj za navijalce. Z malo sreče boste naleteli na model, ki ga lahko pospešite do hitrosti Radeona 9700 Pro.

THERMALTAKE AQUARUS II

Velikan hlajenja Thermaltake, je predstavil komplet za vodno hlajenje Aquarius II. Če se radi spuščate v pustolovščine, si komplet za 27 tisočakov naročite že danes z **www.mlacom.si**, v nasprotnem pa počakajte na naš vodič v naslednji številki, v katerem vam razložimo, kako si postaviti tovrstni sistem.

Ta mesec

96 NAMIZNA ZAVIST
Podajte se med samuraje in spremenite videz operacijskega sistema.

100 IGRAJTE KOT PROFESIONALEC
Še več nasvetov za zmagovanje v Counter-Striku.

102 STROJNE MODIFIKACIJE
Prvi del šole navijanja. Nadaljevanje septembra.

104 VDRITE V WINDOWS
Naši strokovnjaki za Windows so sistem uklonili svoji volji.

Mod novice

Nekaj novosti iz modifikatorske srenje.

VODA VSEPOVSOD

Asetek, podjetje, ki nam je dalo sistem hlajenja procesorja Vapochill, je predstavilo izjemen nov izdelek: komplet Waterchill. Za razliko od drugih nezahtevnih sistemov za vodno hlajenje, deluje prav neverjetno. Komplet za primerno ceno vključuje vse, kar potrebujete, torej črpalko, rezervoar, hladilnik in hladilno telo. Oglejte si ga na spletni strani **www.asetek.com**.

OKO ZA OKO, PASTA ZA...

Če imate navit procesor, obstaja velika verjetnost, da je termalna pasta, razmazana po vašem procesorju, iz podjetja Arctic Silver. Ti fantje so pravkar predstavili novo termalno pasto, imenovano Arctic Silver Ceramique, za katero trdijo, da v primerjavi z drugimi njihovimi izdelki, še dodatno zniža temperaturo od 2 do 10 °C in je še manj prevodna, kar dodatno zmanjša tveganje, da bi uničili osnovno ploščo, če bi pasto pomotoma kanili mimo procesorja. Če vas stvar zanima, se kar odpravite na stran **www.arcticsilver.com**.

STEKLENA HIŠA

Modifikator meseca po moji izbiri je vsekakor Jerami z **www.lucentrigs.com**. Jerami je ustvaril nekaj fantastičnih stvari z, ne boste verjeli, pobarvanim steklom. Čisto sam je izdelal celo vrsto ohišij, med katerimi jih je nekaj, ki so prav neverjetna – integrirane lava lučke in krasni svetlobni učinki so dodelani do popolnosti.

IVO VIDERGAR
ivo@videotop.si

↘ EXTREMNO PRILAGAJANJE

NAMIZNA ZAVIST

NA DISKU

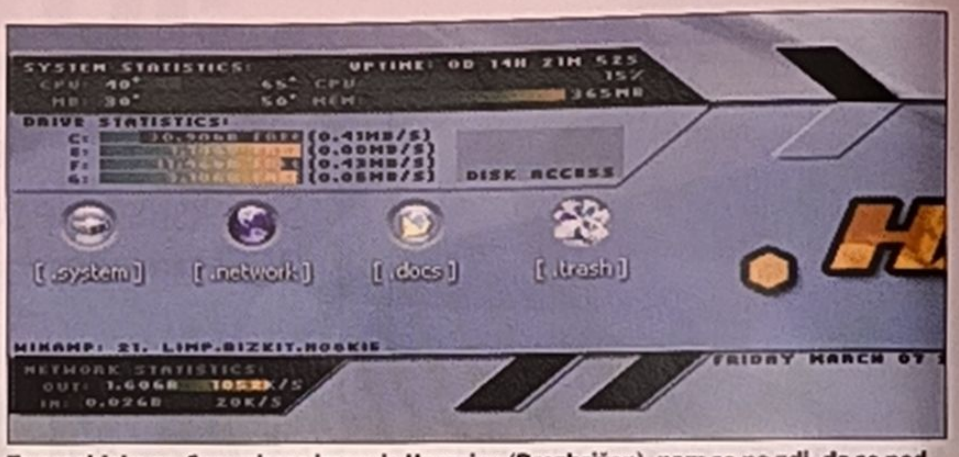
Prejšnji mesec je *Hoverdesk* požel veliko odobravanja med bralci. Tokrat vam bomo pokazali, kako samurizirati svoj PC.

24-KARATNI TRIK

>>NAMESTITEV

NAJDITE MAPO

Samurizovo programa Client in Config lahko zaganjate od koder koli na vašem trdem disku, a vam vseeno priporočamo, da ustvarite mapo **Samurize** v mapi **C:\Program Files** in izvršilni datoteki obeh programov shranite tja. V tej mapi Samurize privzeto išče snete skripte, zato je najbolje, da to mapo uporabljate že od vsega začetka.



Ta preobleka za *Samurize* se imenuje Uncaring (Brezbrižen), nam se pa zdi, da se pod trdo zunanjostjo skriva nežna dušica.

Aplikacija za spreminjanje namizja tega meseca je *Samurize*. Kot večina brezplačnih programov za prilagajanje Windows, je tudi *Samurize* majhen, ponuja nekaj neverjetno kul tehnoloških novosti in vas bo sprva kar zmedel. Če smo čisto iskreni, nas je zmedel do take mere, da smo skoraj obupali nad programom, saj ta nima nikakršnih navodil za namestitev in uporabo. A smo vseeno vztrajali in počasi nam je *Samurize* razkril vse svoje skrivnosti in prav vzljubili smo to drobno aplikacijo – vzljubili smo jo do take mere, da smo jo ta mesec priložili na disk in ji posvetili ta vodič.

V osnovi je *Samurize* orodje za nadzor nad sistemom za Win 2K in Win XP (žal, uporabniki Windows 98 tokrat odpadete), ki zna prikazovati informacije o vašem sistemu kar na namizju ali kot orodna vrstica v Explorerju. Mogoče se vam povedano ne zdi ravno razburljivo, a boste kaj hitro spremenili mnenje, ko boste odkrili, kaj vse lahko počnete s *Samurize* in njegovo resnično impresivno močjo prilagajanja.

Preobleka Tach za *Samurize* vključuje starinske kazalce za prikazovanje delovanja procesorja.

Konfiguracija zabave

Ali si želite imeti podatke stalno prikazane v motnem oknu s krasnim okvirjem, kot pa da žalostno ždijo v vaši opravilni vrstici? Brez težav. Ali želite vedno videti IP številko svojega računalnika v srčkanem okencu na namizju? Ni problema. Vse to, in še več, je mogoče s pomočjo *Samurize*, zahvaljujoč dejstvu, da zna poganjati različne skripte, napisane v Visual Basicu, ki jih lahko snamete s cele vrste spletnih strani, povezanih s *Samurize*. Program pa je resnično uporaben zaradi lastnega programa za spreminjanje videza – gre namreč za program iz dveh delov. Ko stvar snamete, ni potrebna nikakršna namestitev. Potrebno je le razpakirati stisnjeno datoteko v nek direktorij in na voljo sta dve izvršilni datoteki – ena je za odjemalski program (Client), druga pa za konfiguracijo (Config).

Odjemalski program mora biti zagnan, da bo *Samurize* deloval. Ko ga poženete, boste opazili le majhno ikono v sistemskem pladnju. Če kliknete na to ikono z desnim gumbom miške, se bo odprl meni, v katerem so prikazane vse možnosti odjemalca. Najpomembnejša možnost je datoteka **Select Config file**, ki omogoča nalaganje nastavitev *Samuriza* iz mape **Config** (privzeto se mapa nahaja na **C:\Program Files\Samurize\Config**).

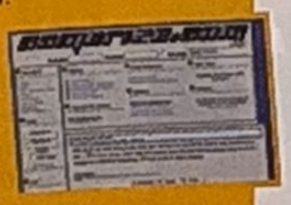
Težko opravilo

Program Config pa je namenjen izgradnji *Samurizovih* namizij. Tukaj vam bomo pokazali, kako lahko z njegovo pomočjo naredite nekaj zanimivih stvari, spletni vodič na naslovu **http://homepages.paradise.net.nz/ldw/tutorial.html** pa je priporočljivo branje, saj podrobneje razlaga, kako program Config sploh deluje.

Oblikovanje lastnih namizij s *Samurizom* je sicer zabavno, ena boljših plati programa pa je to, da lahko preprosto pustite, da drugi

SPLETNE STRANI

Oglejte si ta skladišča znanja o *Samurizu*.



www.samurize.com
Glavna stran, polna novic in forumov.

http://homepages.paradise.net.nz/ldw/tutorial.html
Na tej strani boste našli kompleten vodič za *Samurize*.

http://samurize.breezeland.com/e107/news.php
To je NeM Portal, odlična stran za iskanje skript za *Samurize*.

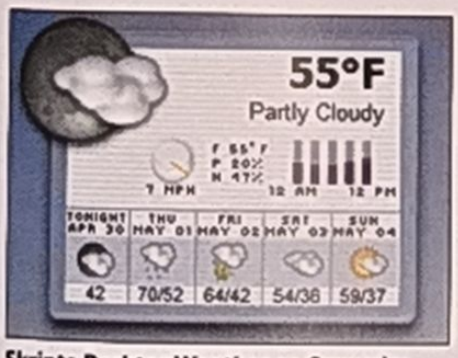
www.deskmod.com
V seznamu vtičnikov poščite *Samurize*. Našli boste veliko odličnih brezplačnih skript.

http://mdforums.hopto.org/index.php?act=ST&f=7&t=888s=067f66bfb8001b73225668e20b051795
Za tem nemogočim spletnim naslovom se skriva odlična sekcija z odgovori na najpogosteje zastavljana vprašanja o Samurizu.

Preobleka Slick ima več indikatorjev grafov kot KITT-ova armaturna plošča.

opravijo vse trdo delo, vi pa se samo okoristite z rezultati njihovega truda. Pobrskajte po strani **www.deskmod.com** in na seznamu vtičnikov poiščite *Samurize*. Tam boste našli preobleke in skripte za *Samurize*, med katerimi jih je ogromno, ki izgledajo odlično. Ne pozabite nam sporočiti, kako se razumete s *Samurizom* in vsekakor prelistajte to rubriko naslednji mesec, ko vam bomo predstavili nova orodja za prilagajanje namizja.

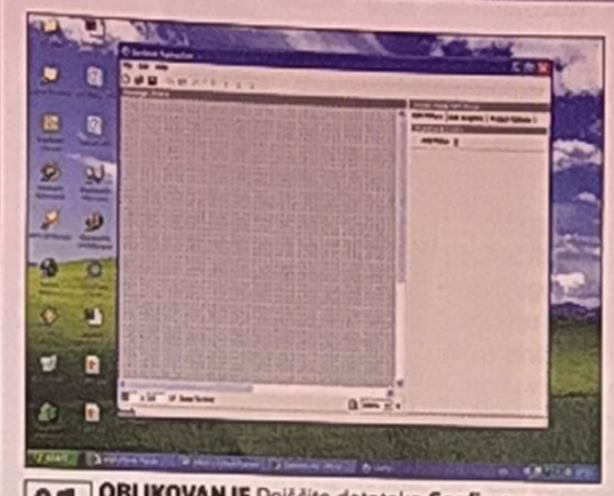
PCF



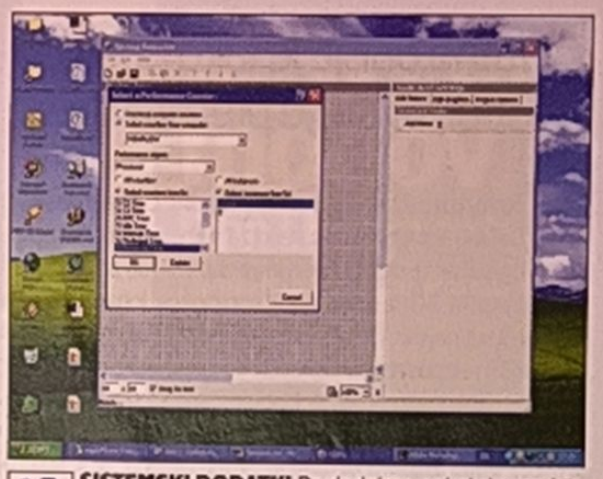
Skripta DesktopWeather za *Samurize* prikazuje stanje vašega sistema kot vremensko napoved.

>>KO JE VSE NASTAVLJENO

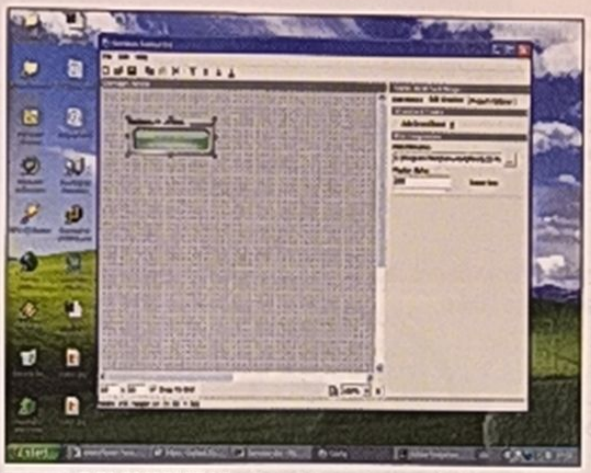
Program Config je ključ do ustvarjanja lastnih namizij s *Samurizom*.



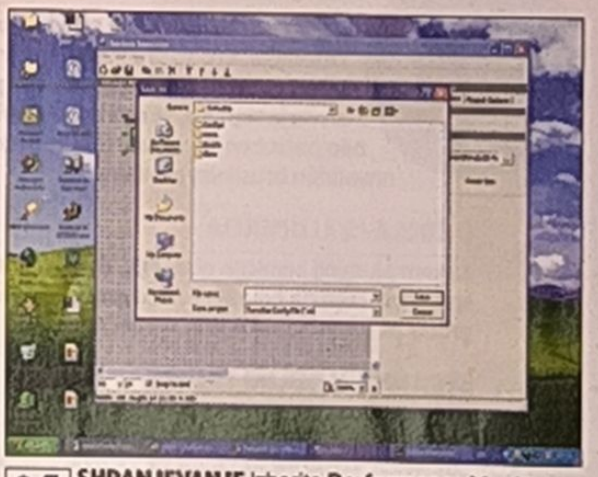
01 **OBLIKOVANJE** Poiščite datoteko **Config.exe** v mapi *Samurize*. Ko program prvič zaženete, se pojavi okno, kot je prikazano na sliki. Večji del okna na levi je področje za oblikovanje, do orodij in nastavitev pa lahko dostopate v desnem delu okna.



02 **SISTEMSKI DODATKI** Pa dodajmo nekaj sistemskih merilnikov na namizje, na primer z nadzornim oknom za delovanje procesorja. Pojdite na **Edit Meter➡Add Meter➡Add PerfMon**. V meniju **Performance object** izberite **Processor**, na koncu pa še **% Processor time**.

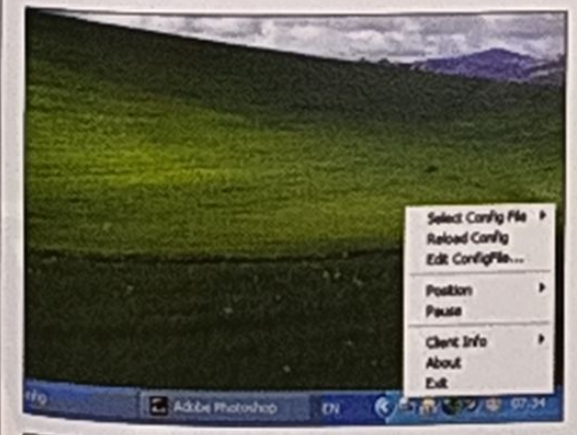


03 **DELOVANJE** Monitor delovanja se prikaže v oblikovalskem delu okna (**Design Area**) – naj bo v lepem okvirju. Izberite jeziček **Edit Graphic**. Izberite **Add 38-bit PNG** iz spustnega menija **Add DrawObject**. V mapi s preoblekami izberite takšno, ki vam je všeč.

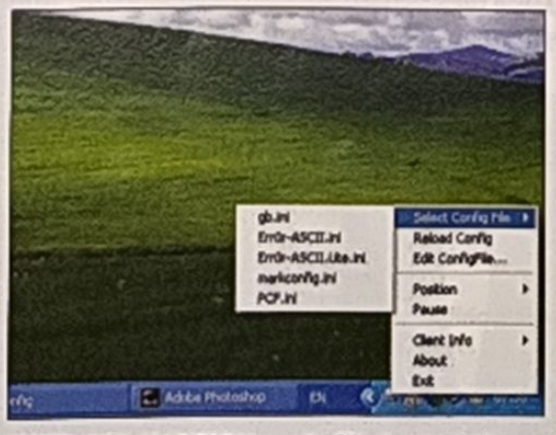


04 **SHRANJEVANJE** Izberite **Performance Monitor** v **Design Area** in preverite, če ste določili število decimalk. To nastavitev shranite, da jo boste lahko zagnali z odjemalcem. Izberite **Save As**, jo poimenujte in jo shranite v mapo **Config**.

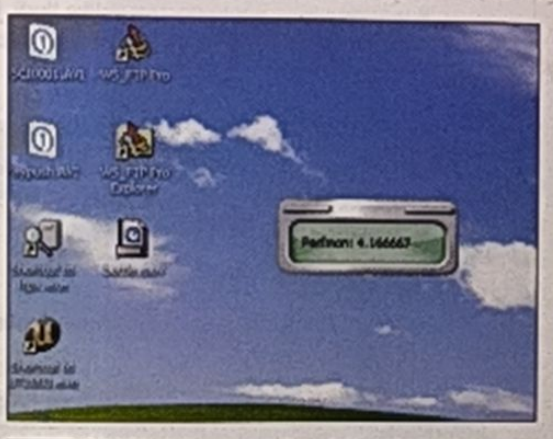
>>NUJNOST ODJEMALCA Da bi uporabili konfiguracijo, morate zagnati odjemalca.



01 **IN POJAVI SE IKONA** Ko prvič zaženete program **Client**, se v sistemskem pladnju pojavi majhna ikona. V tem trenutku se na vašem namizju nič ne spremeni. Z desnim gumbom miške kliknite na ikono, da se odpre meni programa.



02 **GOR ALI DOL?** V meniju **Client** premaknite kazalec miške do možnosti **Select Config**. Vse datoteke Config, ki ste jih shranili (s končnico .ini) v mapo **C:\Program Files\Samurize\Config**, se pojavijo v drugem meniju. Izberite tisto, ki ste jo prej ustvarili.



03 **GRAF** In tako se monitor delovanja znajde na namizju. Postavite ga lahko kamor koli želite. Če ga želite spremeniti v graf, odprite program **Config**, ga spremenite, shranite spremembe in iz menija **Client** izberite možnost **Reload Config**.

↘ PRILAGAJANJE

MODIFIKACIJE OHIŠJA

MOD MESECA

Tokratno ohišje je tako dobro, da si ga je Intel sposodil za svoje predstavitve.

Potem, ko je Johan Grundstrom na CPL C3 (tekmovanju modifikatorjev) v Dallasu zmagal v konkurenci za najboljše modificirano ohišje, so ga tam opazili predstavniki Intela in ga zaprosili, da za predstavitev njihovega prvega računalnika P4 3GHz izdela nekaj posebnega. Johan je seveda privolil in uporabil številko 3 kot navdih. Ohišje je sestavljeno iz 11 aluminijastih rešetk, izrezanih v obliki številke 3 in razpostavljenih tako, da tvorijo obliko žara, z osnovno ploščo v sredini. Trdi disk, napajalnik in inverter hladnih katod so skriti pod osnovno ploščo, vsi kabli pa so tako lepo pospravljeni, da ne kazijo oblike zunanjega videza umetnine. Johan je sprva želel na drugi strani izrezati luknjo v obliki napisa "3GHz", vendar se je potem odločil, da to ne bo potrebno – menimo, da se je odločil pravilno, saj ohišje takšno, kot je, izgleda odlično. Johan že dela na naslednjem projektu, vendar ne želi govoriti o njem, dokler ta ne bo končan. Zagotovo vam bomo prinesli fotografije le-tega takoj, ko bo zaključen. Za več informacij o Johanu in njegovih projektih obiščite stran **www.mashie.org.** **PCF**

ALUMINIJASTE REŠETKE

Vsako rešetko je izrezal s pomočjo vodnega abrazivnega rezalnika. Gre za proces erozije, v katerem se uporablja vodni curek pod izjemno visokim pritiskom. Ker proces ne ustvarja toplote, se deli ne talijo ali dodatno ukrivijo. Če je bilo potrebno, je vsako rešetko posebej nadalje obdelal z navadnim brusilnim orodjem.

OBDELAVA ALUMINIJA

Za tem aluminij kemično obdeluje, da površina dobi želeno barvo. Na koncu procesa da površju želeno grobost obdelave, ki je lahko groba ali popolnoma fina in svetleča.

STRANICE V OBLIKI TROJKE

Ker je šlo za predstavitev 3GHz procesorja, je Johan vseh 11 rešetk izdelal v obliki številke 3.

DVE MODRI HLADNI KATODNI LUČI 8.000 SIT

Obe luči sta priklopljeni na zadnji strani plošče in izgledata odlično v vseh ohišjih z oknom, saj tovrstne luči oddajajo več svetlobe kot klasične neonske žarnice. Hladne katodne luči so najsvetlejše neonke, ki so na razpolago. Johanovi luči sta prišli v obliki 30cm dolgih cevi, debeline 4,5cm, katerih konci so zaradi varnosti zapečateni. Katodni luči napaja inverter (spravljen v plastično škatlo), ki je ločen od luči in skrit za osnovno ploščo.

STIKALA PROTI VANDALOM 1.500 SIT KOS

Ker je do ohišja imelo dostop veliko ljudi, je Johan stikala pritrdil na notranjo stran, tako da tisti, ki nimajo dostopa do notranjosti ohišja, ne morejo do njih.

SPIRALNI KABLI 400 SIT ZA METER

Johan je uporabil celo posebno oblikovane kable, da bi izboljšal videz ter kroženje zraka v notranjosti ohišja (če to stvaritev sploh lahko tako imenujemo).

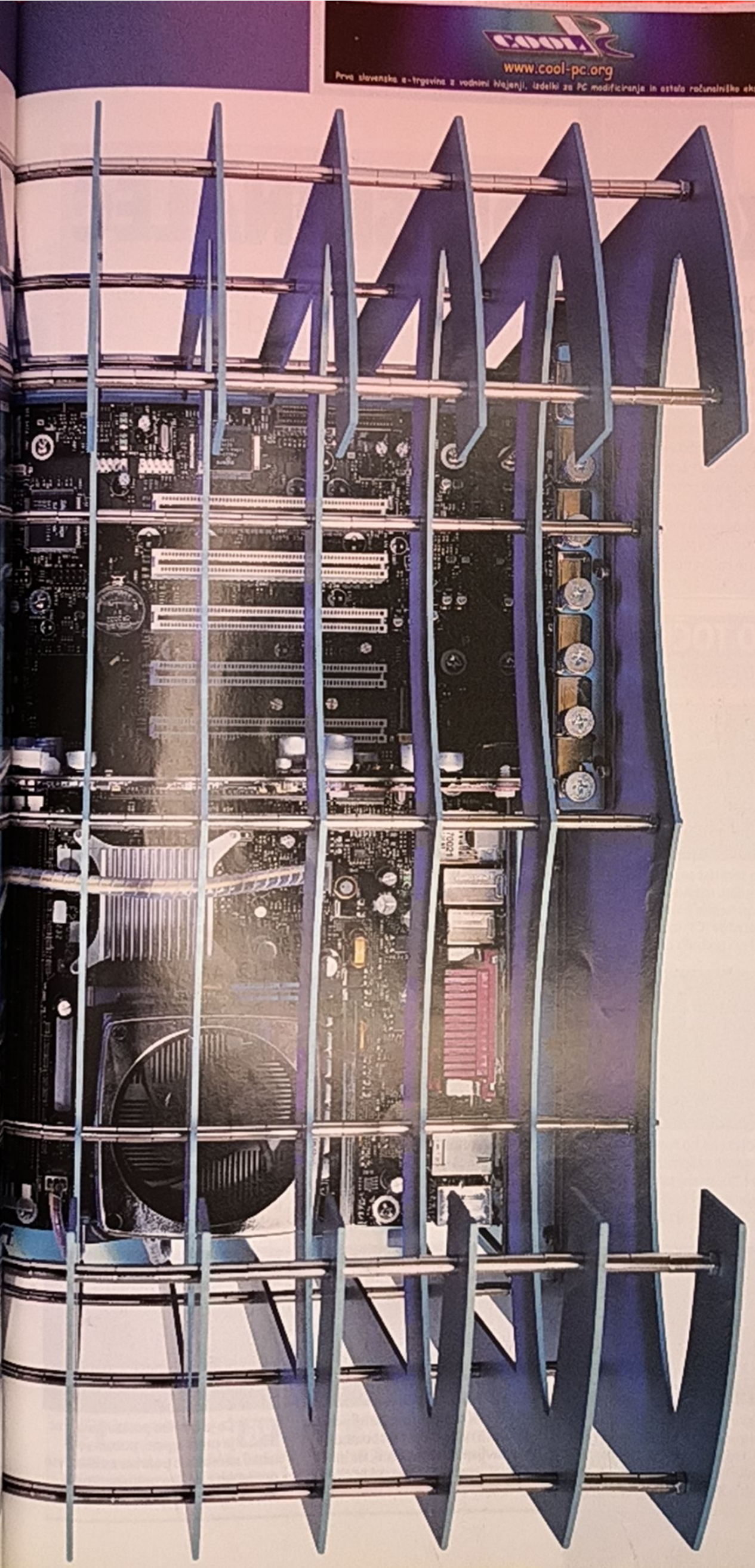
538 LOČENIH DELOV

Johan je samo za sestavljanje aluminijastega dela ohišja potreboval dve uri.

PODLAGA ZA OSNOVNO PLOŠČO 25.000 SIT

Precej drago za navadno podlago za ploščo, ampak ker se ta ne prodajajo posebej, je moral kupiti celo ohišje ter iz njega ustvaril podlago, s pomočjo katere je možno odstraniti celo ploščo iz ohišja. Preostanek ohišja Johan danes uporablja kot podstavek za svoj skener.

www.cool-pc.org
Prva slovenska e-trgovina z vodnimi hlajenji, izdelki za PC modificiranje in ostala računalniška eksotika.



Iz sveta modov

Fran Lhotka se bo to poletje kopal kar v svojem računalniku..

Verjetno vas zanima, ali je kaj novega na sceni vodnega hlajenja. Nekaj starejša novica, ki zaradi dolžine članka v prejšnjo številko ni bila vključena, prihaja od znanega proizvajalca kompresijskih hlajenj Aseteka, ki kot mnogi drugi vidi perspektivo v vodnem hlajenju. Tako nam Asetek prinaša WaterChill, kompleten sistem vodnega hlajenja za PC. Po številnih dobrih kritikah sodeč izgleda, da mu je spet uspelo napraviti dober izdelek. Popolnoma sveža novica prihaja iz Zalmana, nam dobro znanega proizvajalca komponent za hlajenje računalnikov. Novi izdelki so pasivni bakreni hladilnik za nabore čipov, pasivni hladilnik za trde diske

"V Sloveniji je sestavljen prototip vodnega bloka Unreal 1"

in vodni blok ZM-WB2. Videti je, da Zalman polno pozornost posveča tihemu delovanju računalnika.

V zadovoljstvo mi je, da lahko povem, da novosti prihajajo tudi iz Slovenije. Napravljen je prototip vodnega bloka s kodnim imenom Unreal 1. Blok je namenjen zahtevnejšim uporabnikom, ki bodo želeli s svojimi vodnimi hlajenji doseči najvišje rezultate. Unreal 1 že v tej izvedbi daje odlične rezultate in z malo spremembami lahko ta blok pričakujete že jeseni. Blok je verjetno prvi v nizu izdelkov, ki prihaja iz delavnice Cool PC-ja.

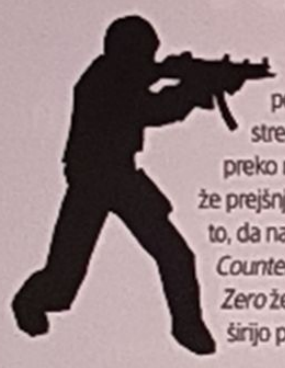
Ali se zavedate, kako pomemben je napajalnik? Vsak zahtevnejši uporabnik računalnika se je že srečal s tem vprašanjem, ne glede na to, za kaj uporablja računalnik, saj ima vsak računalnik kar nekaj komponent, ki črpajo moč iz napajalnika. Če si želite stabilnega računalnika s tihim napajalnikom, ki z dodatkom dveh modrosvetlečih ventilatorjev še lepo izgleda, pobrskajte malo po spletnih straneh **www.be-quiet.de**.

MAG. FRAN LHOTKA, COOL-PC
www.cool-pc.org

↘ COUNTER-STRIKE

IGRAJTE KOT PROFESIONALEC

Doug Wright, vodja klana Four Kings Counter Strike team, se o taktiki posvetuje s svojo desno roko **Ewanom Wrightom** – potem pa svoje znanje delita še z bralci PCF.



To, da je *Counter-Strike* najbolj popularna prvoosebna strelska igra za igranje preko mreže, smo ugotavljali že prejšnji mesec. In glede na to, da nas nadaljevanje *Counter-Strike: Condition Zero* že čaka za vogalom, širijo pa se tudi govorice o skorajšnjem nastanku *CS2*, bo, kot izgleda, tako ostalo tudi v prihodnje. "Štirje kralji" so eden najboljših *CS* klanov ta hip, tu pa bodo razkrili še nekaj skrivnosti, nasvetov, ki vam bodo pomagali pri izboljšanju vaših vojaško-igralnih veščin. Zato bodite pozorni. Mapa, kateri bomo tu namenili pozornost je **de_train**, in če boste sledili tem navodilom in vložili veliko truda v vajo, boste kmalu igrali kot pravi profesionalec.

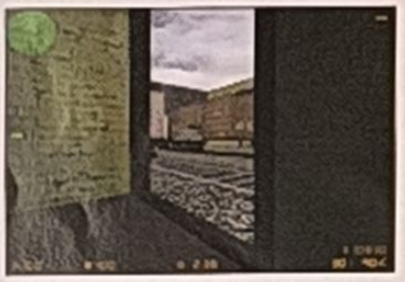
Spodaj so opisani trije napadi za skupino, ki igra vlogo teroristov (T). V vsaki izenačeni igri v tej mapi skoraj zagotovo pride do enega izmed spodaj opisanih spopadov. Ta mapa je nekoliko bolj naklonjena protiteroristom (CT), predvsem zaradi dejstva, da so napadalci že od daleč vidni, saj je mapa zelo raztegnjena, pa še veliko je možnosti za dobro "kampiranje". Vendar pa postane igra povsem odprta in odvisna od podrobnosti, ko teroristi dobijo zagon, sploh če so izbrali pravo orožje.

Four Kings Intel imajo močnega sponzorja, ki jim omogoča potovanja po svetu in udeleževanje vseh pomembnejših tekmovanj. V zameno svoje znanje in izkušnje delijo z ostalimi igralci po svetu, zato jim lahko pišete na **wright@four-kings.com** oziroma jih lahko najdete na IRC kanalu **#4kings** na omrežju Quakenet. Za najnovejše novice pa lahko prebrskate tudi njihovo spletno stran **www.four-kings.com**. **PCF**

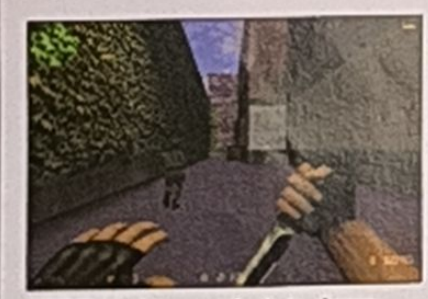
>>JURIŠ NA BOMBNO TOČKO B

Hiter napad iz treh smeri na bombno točko B

01 Hitreje, kot bosta oba vojaka pri lestvah splezala dol, bolje je za ekipo. Naj bosta hitro pripravljena, da pokrijeta odprt teren, še najbolje z ostrostrelsko puško AWM.



02 En terorist se pomakne na sredino (route 2) začne streljati, pritegne pozornost protiteroristov (CT) in jih s tem upočasni pri pohodu do lestev.



03 Medtem poskušata druga dva čim hitreje po zgornji poti (rt. 3). Ker lahko terorista na odprtem zlahka zasačita CT, je ta taktika zelo učinkovita.

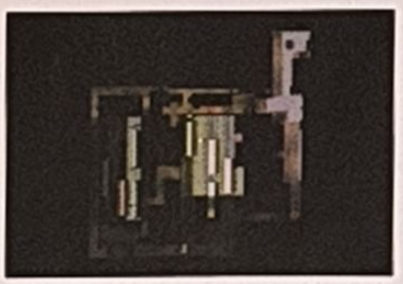
04 Potem ko bo tretji terorist zamotil nasprotnike na sredini (rt. 2), se naj takoj odpravi na zgornjo stran (rt. 3) in poskuša zamotiti CT še na tej strani.

05 Naj bo bomba postavljena na označeno mesto pred vlakom. Paziti se je treba CT pri lestvi, ker se njegova prisotnost tam ponavadi konča s smrtjo.

06 Tako postavljeno bombo je enostavno pokrivati z ostrostrelcem. Najboljša mesta za pokrivanje so nad ostrostrelskim mestom, na srednji poti ali v bližini lestev.

>>PREVARA NA TOČKO 1

Fintirajte na B, postavite bombo na A



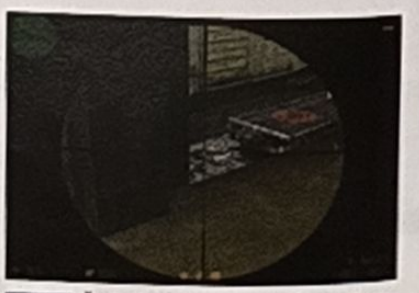
01 Prva stvar, ki jo naj vidi sovražna ekipa, so slepilne bombe, ki letijo v smeri proti bombni točki B. Srednji terorist poskuša osvoboditi pot, po kateri se odvija akcija.

02 Terorist, ki teče po zgornji poti (rt. 3), naj ustvarja veliko hrupa, meče dimne in slepilne bombe, pomika pa se naj navzdol po hodniku, da bi srečal kakega CT.

03 Medtem, ko trije teroristi dosežejo točko A, bo CT, ki je namenjen za pokrivanje točke, čakal na B. Postavite bombo na rampo na koncu vlaka.

04 Takoj, ko je bomba postavljena, mora terorist, ki je bil na srednji poti (rt. 2), nazaj proti hodniku in pokrivati lestev od zgoraj.

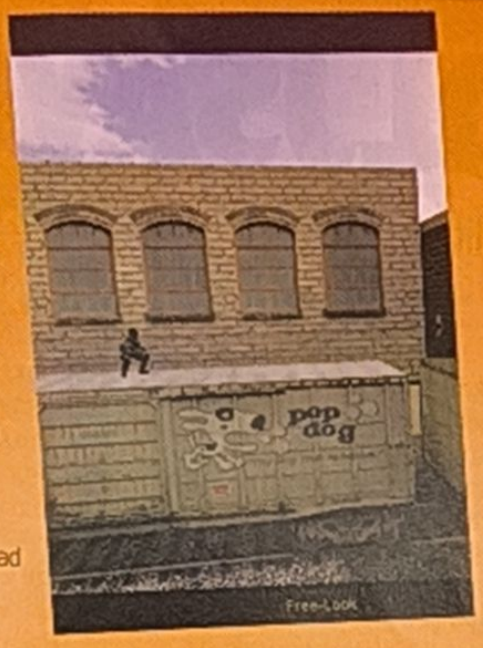
05 Ko terorist na zgornji poti (rt. 3) sliši, da je bila bomba postavljena, ali ko začuti, da ga CT ne pokriva več, se mu naj poskuša približati od zadaj.



06 Če je bomba postavljena, kot je predlagano, potem se jo lahko nemoteno pokriva z višine, vse dokler ne zaslišite prihajajočih CT-jev, ki se bodo razpršili po terenu.

TRENAŽNI POLIGON

Kako ujeti teroriste nepripravljene



Stena na odprtem, označena kot točka B, je še posebej primerna za prestreljevanje. Član protiteroristične skupine lahko čepi na vlaku in čaka na teroriste. Ko jih sliši prihajati skozi ozke hodnike, lahko začne na slepo streljati. Kadar ni prepričan, lahko uporabi bombo in prisluhne morebitnim krikom za steno. Tak način je posebej primeren, kadar teroristi igrajo t.i. ekonomski spopad in se zaradi slabšega orožja radi skrivajo po hodnikih, da bi se čas protiteroristom iztekel.

>>3-2 PREVARA NA TOČKO B

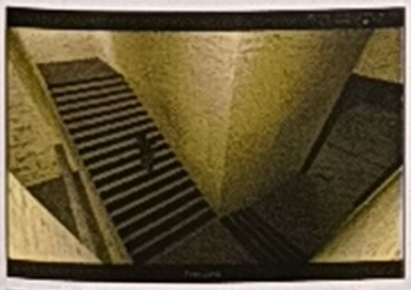
Dimne bombe se uporabijo za odvračanje pozornosti CT.

01 To je najbolj uporabna taktika potem, ko ste uporabili večino dimnih granat. Igra se odvija proti točki A, kjer v smeri zgornje poti trije teroristi zmečejo navadne bombe.

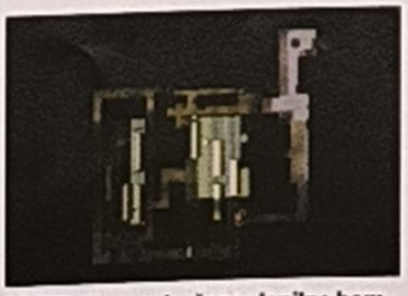
02 Preostala dva naj se napotita proti točki A skozi ozek hodnik z dvema slepilnima bombama. Če je le mogoče, naj ima en s seboj ostrostrelsko puško AWM.

03 Dva terorista naj odvržeta bombe spodaj pri rampi, tisti z AWM pa naj ščiti to rampo, pri čemer naj ostali člani ekipe čim hitreje stečejo proti točki A.

04 Prvi, ki pride do točke A, mora narediti čimveč zmede pri CT, po možnosti s slepilnimi bombami. Oslepljen CT bo prej panično klical na pomoč.



05 Ostrostrelec, ki je prej pazil na rampo, naj se vrne po lestvi navzdol proti točki B. Pazi se naj morebitnega CT, ki lahko čaka v zasedi.



06 Ko so odvržene slepilne bombe na točki A, morajo trije teroristi čimprej na točko B, kjer so CT v manjšini. Z njihovo odstranitvijo bo bombo z lahkoto postaviti.

MEGAhit

Računalnik

10 X ZAKAJ ?

MEGAhit

NOVO
USB Mp3
Predvajalnik
128Mb
21.650

- ker ima 10 letno tradicijo
- ker ima 24 mesecev garancije
- ker ima organiziran kvaliteten servis in tehnično podporo
- ker za svojo ceno ponuja največ
- ker je lepega videza
- ker so z njim zadovoljni moji prijatelji
- ker ga dobim v 3 delovnih dneh
- ker ga lahko kupim na obroke
- ker ga po želji dostavijo na dom*
- ker . . .

ga preprosto moram imeti !

MEGA PC ŽE NA ZALOGI

POOBLAŠČENI PRODAJALCI:

DOLENJSKE TOPLICE
RICH COMPUTERS, Henigman Rajko s.p.,
Na griču 5, 8350 Dolenjske toplice
Tel: 07 306 6850

KRANJ
ABAKUS TRADING d.o.o.
Vodopivčeva ulica 17, 4000 Kranj
Tel: 04 236 8656

MARIBOR
BIROSTROJ COMPUTERS d.d.
Mladinska ulica 3, 2000 Maribor
Tel: 02 234 7800

MENGEŠ
AZ net, računalniški sistemi d.o.o.
Glavičeva ulica 1, 1234 Mengeš
Tel: 01 729 1263

NOVA GORICA
BE BOP TPS d.o.o.
UL. 25 maja 61, Rožna dolina,
5000 Nova Gorica
Tel: 05 333 2005

RAKEK
UNING d.o.o.
Unec 25, 1381 Rakek
Tel: 01 709 6440

ROGAŠKA SLATINA
BIOS računalniški inženiring
Kregar Franc s.p.
Brestovška 27, 3250 Rogaška Slatina
Tel: 03 581 4588

SEVNICA
COMP.ING.
Zupan Drago s.p.
Glavni trg 34, 8290 Sevnica
Tel: 07 816 0260

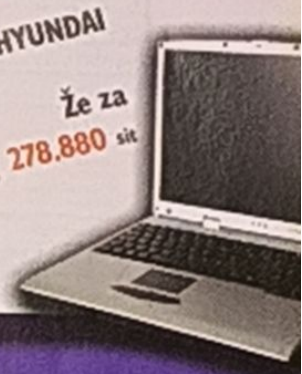
ŠENTVID PRI STIČNI
Računalniški inženiring, ISOFT
Marko Kastelic s.p.
Sad 2, 1296 Šentvid pri Stični
Tel: 01 7805 044

TREBNJE
BIRO SISTEM Franci Jarc s.p.
Cankarjeva ulica 8, 8210 Trebnje
Tel: 07 348 1170

Poslovalnica Krško
CKZ 131, 8270 Krško
Tel: 07 490 5225

Digitalni fotoaparat
Canon PowerShot A60
62.900

Notesnik HYUNDAI



Že za
278.880 sit

AKCIJA

DALJINEC ZA KRMILJENJE RAČUNALNIKA

ATi RemoteWonder
Daljinec deluje preko RF (Radijske frekvence 2,4GHz) in ima možnost nastavitve 16 različnih kanalov, domet je odvisen od okolja, cca 10m (+/-). deluje z različnimi grafičnimi karticami

cena 6.600 sit

ob nakupu skupaj z katerokoli grafično kartico

samo 5.000 sit

emisija

E-misija d.o.o.
Ljubljanska cesta 21d
1241 Kamnik
Tel.: 01 830 35 30
Fax: 01 831 10 02

KRANJ
Ul. Jake Platiše 17
tel.: 04 235 20 20

LJUBLJANA
Šmartinska 55
Zeleni trikotnik
tel..: 01 544 30 55 , 57

MARIBOR
Ul. Talcev 24
tel.: 02 229 61 80

NOVO MESTO
Zwittrova ul.1
tel.: 07 337 25 70

Obiščite spletno stran in si izdelajte ponudbo po svojih željah
www.e-misija.si

↘PROCESORJI

STROJNE IZBOLJŠAVE

NA DISKU

24-KARATNI TRIK

>>IDENTIFIKACIJA PROCESORJA

POTRDITEV Če vaš BIOS prikazuje informacije o procesorju, boste morali biti zelo pazljivi, da ne boste zamudili prikaza procesorskih nastavitev pri zagonu računalnika. Čeprav boste prednosti navijanja videli v hitrostnih testih, je vseeno priporočljivo preveriti, če računalnik pravilno zaznava pospešen procesor.

WCPUID Tukaj nastopi uporabni *WCPUID* (našli ga boste na naših diskih). Programček bo izpisal celo vrsto informacij o vašem procesorju, vključno s točno frekvenco vodila in množitelja. Mogoče ni najlepše orodje, ki ste ga kdaj namestili, je pa nujno, če nameravate navijati procesor.

Navijanje je enostavno. In ne mislite, da je za ta proces dandanes potrebna kakšna posebna oprema.

Junija smo vam pokazali, kako naviti grafično kartico. Če dobro pomislimo, smo kar nekako prehitevali zadeve, saj smo vam pokazali, kako naviti grafično kartico, še preden bi vam izdali, kako stisniti še zadnje kaplje moči iz samih možganov sistema. Ta mesec se vračamo k osnovam, saj vam bomo pokazali, kako zvišati hitrost sistema s poganjanjem procesorja pri višjih hitrostih, kot jim je bil izvirno namenjen.

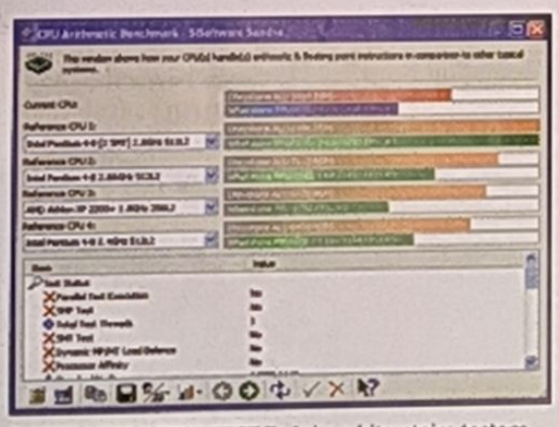
Navijanje procesorja ni nikakršna novost. Tako Intel, kot tudi AMD sta predstavila sisteme, ki jih je mogoče naviti na že znane načine. Hitrost procesorja je produkt hitrosti vodila FSB in množitelja. Na primer: hitrost 2,2GHz Pentiuma4 je torej določena s 100MHz FSB in 22x množiteljem. Če spremenite katero od omenjenih vrednosti, se bo spremenila hitrost procesorja. Spreminjanje nastavitev množitelja za Intelove procesorje ni več mogoče, pa tudi pri AMD-jevih ni več ravno enostavno, a lahko čipe obeh navijete z uporabo vodila FSB.

Brskanje po drobovju

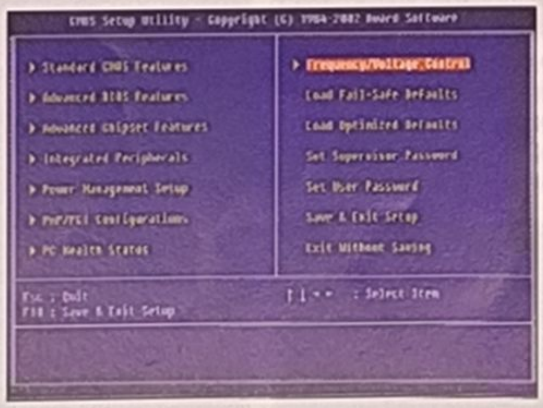
Proizvajalci osnovnih plošč dobro vedo, da obstaja ogromna skupnost navdušencev, ki jih veseli eksperimentiranje z nastavitvami frekvenc njihovih računalnikov, zato večina novih osnovnih plošč omogoča določeno obliko prilagajanja vodila FSB. Do možnosti spreminjanja frekvence vodila lahko dostopate večinoma iz nastavitev BIOS-a, v nekaterih primerih pa tudi s pomočjo programske opreme v Windows. Velika večina osnovnih plošč, ne glede na model, pa danes že podpira fine nastavitve frekvence FSB v korakih po 1 MHz. To torej pomeni, da vaš računalnik že ima vse, kar potrebujete za navijanje in če ne izvajate večjih sprememb, se boste izognili tudi stroškom za dodatno hlajenje računalnika.

Hlajenje pa je izjemno pomembno, saj se bo navit procesor znatno bolj grel kot tisti, ki deluje pri privzeti frekvenci, z višanjem temperature sistema pa raste tudi nestabilnost sistema. Če boste procesor preveč navili (ne pozabite pomnožiti zvišano frekvenco FSB z množiteljem), ga lahko celo uničite. Ker se pri proizvajalcih procesorjev te nevarnosti zavedajo, pa Intel v jedra svojih procesorjev

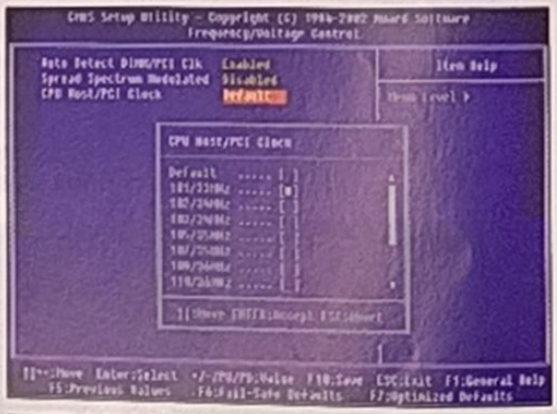
>>PRVI KORAKI Navijanje procesorja s spreminjanjem frekvence vodila FSB je kar enostavno.



01 HITROSTNI TEST Začnite s hitrostnim testom vašega sistema, da boste videli spremembo v delovanju. Priporočamo uporabo *Sandre 2003*, *Unreal Tournamenta* in *3DMarka*.

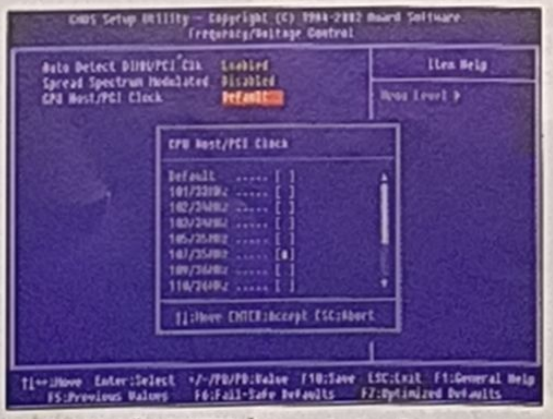


02 CMOS Ponovno zaženite računalnik in s pritiskom na [F1] ali [Del] aktivirajte nastavitve CMOS. Poiščite razdelek, v katerem lahko določate nastavitve frekvence.



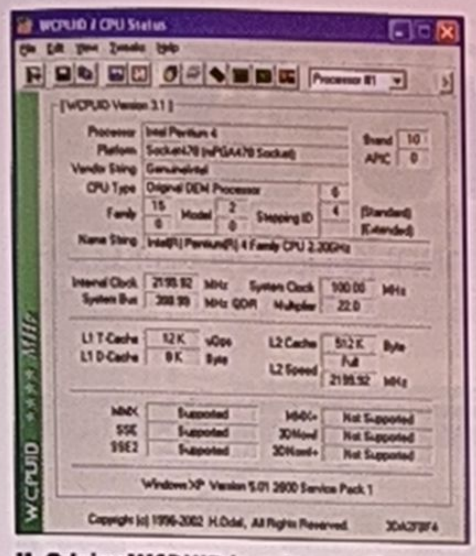
03 POSPEŠEK Z navijanjem pričnite v majhnih korakih, ne večjih od 1 ali 2 MHz, ki bodo pokazali, če vaš sistem navijanje sploh prenese in če je zadostno hlajen.

04 UNREAL Shranite spremembe in ponovno zaženite računalnik v Windows. Ponovno zaženite hitrostni test v *Unreal Tournament*, da obremenite sistem in preverite, če vse pravilno deluje.

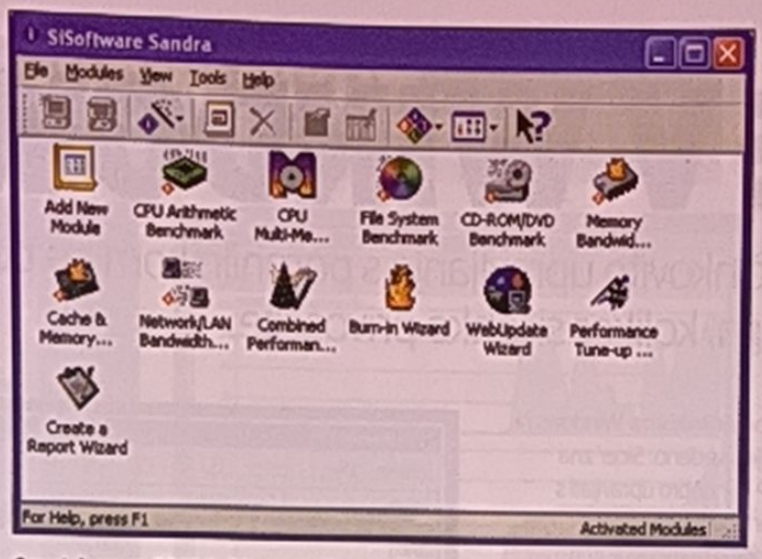


05 UPOČASNITEV Če se pojavijo težave, malenkost upočasnite procesor in poskusite ponovno. Če pa vse pravilno deluje, pa lahko še malce dvignete frekvenco in ponovno testirate sistem.

06 KONČNA OCENA Ko boste zadovoljni z zvišanjem hitrosti, preverite stabilnost sistema z uporabo *3DMarka*. Če je rezultat primeren, bi moral biti vaš sistem dovolj stabilen za normalno delo.



H. Odajev WCPUID je nujno orodje vsakogar, ki bi rad navijal procesor, saj prikazuje točno frekvenco in množitelje.



Sandrin test CPU Arithmetic Benchmark bo najbolje zaznal zviševanja frekvence, zato to orodje vsekakor vključite v svojo testno orodjarno.

že vgrajuje toplotni senzor, ki upočasni procesor, če se ta preveč segreva, AMD pa namerava podobno tehnologijo uvesti z naslednjo generacijo procesorjev. Če mislite resno z navijanjem, si omislite vsaj večji ventilator, za najbolj zagrizene pa je vodno hlajenje praktično nujno. In če sedaj že mislite, da je vodno hlajenje preveč zapleteno, počakajte do naslednjega meseca, ko vam bomo prinesli poglobljen vodič do tega, kako ga vgraditi v svoj računalnik.

Preden se odločite za navijanje, pa ne pozabite tega, da spreminjanje frekvence vodila FSB načeloma vpliva na ostala sistemska vodila. Višanje frekvence FSB bo torej vplivalo na vodila AGP, PCI in ISA, zaradi česar lahko imajo določene naprave, ki delujejo na teh vodilih, težave. Določene naprave, kot so nekatere zvočne kartice, so zelo občutljive na spremembe v hitrosti vodila PCI in lahko povzročijo nestabilnost celotnega sistema, tudi če sprernenite hitrost vodila le za 1-2MHz. Po drugi strani pa lahko manj občutljive komponente veliko pridobijo z višanjem hitrosti vodila in tako delujejo hitreje, kot prej.

Verjetno ste opazili trditev, da spreminjanje frekvence vodila FSB "načeloma vpliva na ostala sistemska vodila". Obstajajo namreč osnovne plošče, ki vsako vodilo obravnavajo ločeno. Takšne osnovne plošče so najboljši nakup prav za tiste, ki bi radi navijali, saj omogočajo spreminjanje takta za vsako vodilo posebej ali pa omogočajo nastavljanje hitrosti vodil kot ulomčne vrednosti hitrosti vodila FSB. Ne glede na to, katero osnovno ploščo si lastite, pa boste s pomočjo vodiča na teh straneh lahko iztisnili kakšno kapljo znoja več iz vašega procesorja.

PCF

"Za najbolj zagrizene je vodno hlajenje nujno."

KAJ PRAVIJO TESTI

Hitrostni testi prihajajo v vseh oblikah in velikostih in uporabiti boste morali več kot le enega, da boste kar najbolje izkoristili svoj sistem...

Dobro je vedeti nekaj malenkosti, preden se namenite testirati navit sistem. Programi, kot je *SiSoft Sandra 2003*, vam bodo sicer povedali, da procesor teče na pravilni frekvenci, ne bodo vam pa pokazali, kako ta spremenjena frekvenca vpliva na delovanje celotnega sistema. Zato vam priporočamo uporabo bolj praktičnih hitrostnih testov, kot je na primer *Unreal Tournament 2003*, in sintetičnih testov, kot je *3DMark*, ki bodo uspešno delali družbo odlični *Sandri 2003*.

Pri testiranju v *3DMarku* in do neke mere tudi v *Unreal Tournamentu 2003*, se splača zaslonsko ločljivost znižati na precej nizko vrednost. S tem boste zagotovili, da rezultatov ne bo ovirala grafična kartica, ki zna včasih predstavljati ozko grlo. Čeprav nas zanima delovanje pri vseh ločljivostih, pa je pri navijanju procesorja dobro dobiti čim bolj realne rezultate. Če si želite izboljšati grafične zmogljivosti računalnika, lahko kasneje še vedno navijete grafično kartico.

Čeprav vam priporočamo uporabo različnih testov za preverjanje stabilnosti poskusov navijanja, pa služijo ti testi različnim namenom, ki jih določa čas, potreben za izvajanje posamičnega testa. Test v *Unreal Tournament 2003* (v ukazno vrstico Run vtipkajte `C:\UT2003\System\Benchmark.exe`, da ga zaženete) je hitro končan in je zato primeren kot vmesni, hiter test, *3DMark 2001 SE*, nastavljen na tri ponovitve, pa je odličen za testiranje stabilnosti in delovanja sistema. Če imate grafično kartico s podporo za DirectX 9, lahko uporabite *3DMark 2003*. *3DMark 2001 SE* in *SiSoft Sandro 2003* boste našli tudi na priloženem disku.

Umetnost hlajenja

Sam se bolj težko hladi, zato pa je **Uroš Glad** mojster v hlajenju PC-jev.

V teh zares vročih dneh si verjetno belimo glave, kako ohladiti svojega "najboljšega prijatelja". Visoke temperature mu ne godijo – kakšen moder zaslon več v Windows nam že daje vedeti, da ne more biti vse v najboljšem redu. Poleg dobre izbire ohišja, ki naj bo seveda čimbolj prostorno, se je ob nakupu potrebno posvetiti tudi izbiri ustreznih ventilatorjev – kakor ste lahko razbrali v tokratnem supertestu.

No, dovolite, da tudi jaz navržem par misli o le-teh. Pravzaprav je izbira precej težka, saj se moramo odločiti za primerno število le-teh, pozorni pa moramo biti tudi na tehnične lastnosti posameznih ventilatorjev. Ohišja povprečnega uporabnika najraje sprejmejo ventilatorje premera 80mm, nekatera pa tudi 92mm oziroma kar 120mm. Največ pozornosti moramo posvetiti podatku, ki opisuje največji možni pretok določenega ventilatorja. Ta podatek je največkrat zapisan na dva različna načina in sicer v t.i. cfm (cubic feet/minute – kubični čevlji/minuto) ter nam bolj domačem zapisu m3/h – za lažjo primerjavo lahko navedem, da je 1 cfm okoli 1,7 m3/h. Zmogljivejši 80mm ventilatorji zmorejo več kot 100 m3/h, kar je zavidanja vreden podatek. Na žalost se ob tem pogosto pojavlja hrup, saj je za doseganje takšnega pretoka potrebno visoko število obratov. K sreči je marsikateri ventilator že opremljen z različnimi mehanizmi, ki ta hrup ublažijo. A v kolikor imate vgrajenih več takšnih ventilatorjev, je lahko ta hrup prav neznosen in moti normalno delo za računalnikom.

Za lažji nadzor nad vgrajenimi ventilatorji lahko posežemo po t.i. krmilnikih ventilatorjev, ki jih vgradimo v prosto 5,25 palčno mesto. Omogočajo nadzor nad napetostjo ventilatorjev, s tem pa tudi nad hitrostjo vrtenja ter zmogljivost oziroma glasnost ventilatorjev. Med najbolj priporočljive in kvalitetne krmilnike lahko umestimo Zalmanovega ZM-MFC1, ki omogoča štiri zvezne in dve točkovni nastavitvi ventilatorjev. Za konec pa ne pozabimo, da je zelo pomembna razvrstitev ventilatorjev v ohišju, saj moramo poskrbeti za ustrezen pretok zraka v ohišju. Temu ustrezno namestimo vsaj en ventilator, da vpihuje mrzel zrak iz okolice ter prav tako vsaj enega da izpihuje vroč zrak iz ohišja v okolico.

UROŠ GLAD
uros.glad@mlacom.si

↘ IZBOLJŠAJTE SVOJ OS

VDRITE V WINDOWS NA DISKU

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS 25 MINUT

Učinkovito upravljanje s pomnilnikom ne pomeni le nakup toliko letega, kolikor si lahko privoščite.

24-KARATNI TRIK

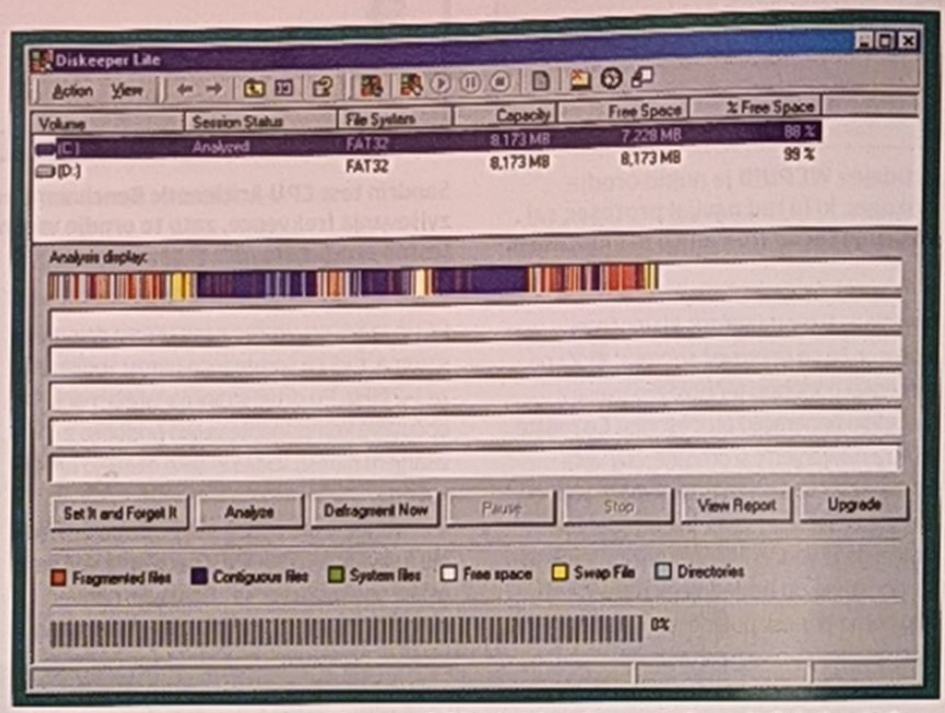
>>NAJ BO POMNILNIK HITER

PROBLEM Tako kot prostor na trdem disku, se med zapiranjem in odpiranjem programov fragmentira prostor v pomnilniku. V zgodnjih različicah Windows je to vodilo k izpadanju podatkov iz pomnilnika. Sistem je javljal napake in morali ste ponovno zaganjati računalnik.

REŠITEV S priloženega diska namestite program *Tweak-Me* ali *Tweak-XP*. Program bo pomagal sproščati fizični pomnilnik z enim samim klikom – oglejte si **Memory Optimization** v **System Performance**.

Upravljanje s pomnilnikom v Windows ni ravno najbolje izvedeno. Sicer zna Windows XP kar dobro upravljati s pomnilnikom, mi vam bomo pa vseeno pokazali nekaj načinov, s pomočjo katerih ga boste še izboljšali. Če pa uporabljate Windows 98 ali ME, pa boste verjetno prav presenečeni nad tem, kako slabo sistem opravlja to nalogo.

Naj najprej razčistimo, kaj upravljanje s pomnilnikom sploh je. Če verjamete ali ne, 128Mb, 256Mb ali celo 1Gb pomnilnika včasih ne zadostuje za vse zahteve sistema Windows. Te zahteve so sicer odvisne od operacijskega sistema, a več zagnanih programov pomeni več potrebnega pomnilnika. Namesto da bi vam stalno javljal napake zaradi pomanjkanja pomnilnika, si sistem rezervira nekaj prostora na trdem disku, kjer ustvari posebno datoteko, v kateri izmenjuje podatke med pomnilnikom in diskom. To izmenjalno datoteko boste v Windows 98 ali ME našli pod imenom "swap file", v Windows XP pa kot "paging file", gre pa za isto stvar.



Upravljanje s pomnilnikom v Windows 98 lahko hitro fragmentira vaš disk, kar kaže tudi *Diskeeper Lite* na sliki. Rešite ta problem s pomočjo naših nasvetov.

Izmenjevanje

Privzeto Win 98 in ME nimata fiksne velikosti izmenjalne datoteke – ta je na začetku torej velika 0Mb in se po potrebi dinamično povečuje. To sicer zveni logično in dobro, a datoteka, katere velikost se stalno spreminja, povzroča dodatno fragmentiranje diska, kar seveda upočasnjuje delovanje računalnika, saj disk dalj časa dostopa do datotek.

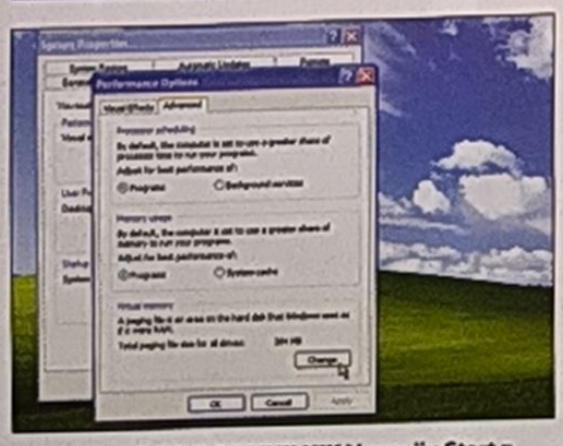
Pred časom je bila elegantna rešitev tega problema določanje fiksne velikosti izmenjalne datoteke, in sicer 2,5-kratno vrednost nameščenega pomnilnika, kar pa se je izkazalo kot nesmiselna ideja. Kot prvo ni logično, da bi imel računalnik s 128Mb pomnilnika večjo izmenjalno datoteko, kot računalnik s 64Mb pomnilnika; in kot drugo: kaj se zgodi, ko zmanjka prostora tako v fizičnem pomnilniku, kot tudi v izmenjalni datoteki?

"1Gb ni nujno dovolj za vse potrebe Windows"

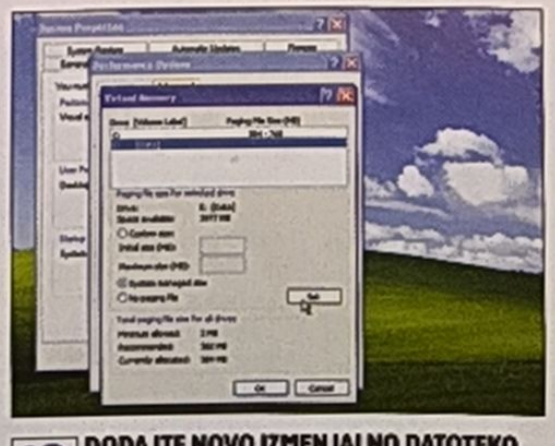
Mojster za vse

Kot se je pokazalo, je rešitev taka, da

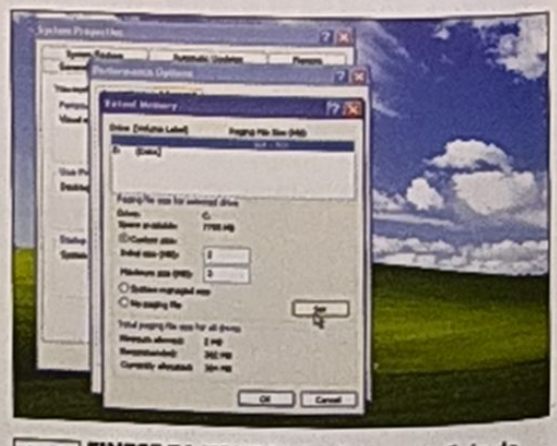
>>IZMENJALNA DATOTEKA Postavite izmenjalno datoteko v WinXP na najhitrejši pogon.



01 NAVIDEZNI POMNILNIK V meniju **Start** z desnim gumbom kliknite na **My Computer** in izberite **Properties⇒Advanced**. Pod **Performance** kliknite na **Settings**, aktivirajte **Advanced** in pod **Virtual Memory** kliknite na **Change**.



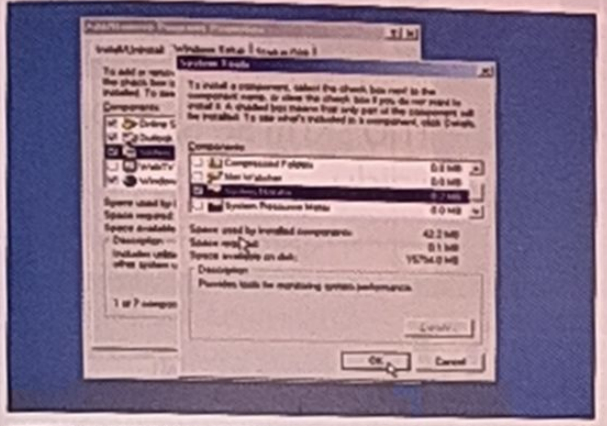
02 DODAJTE NOVO IZMENJALNO DATOTEKO Izberite nov disk s seznama – naj bo to najbolj uporabljana particija na najhitrejšem disku v sistemu. Kliknite na vnos **System managed size**, da ga izberete, nato pa še na **Set**.



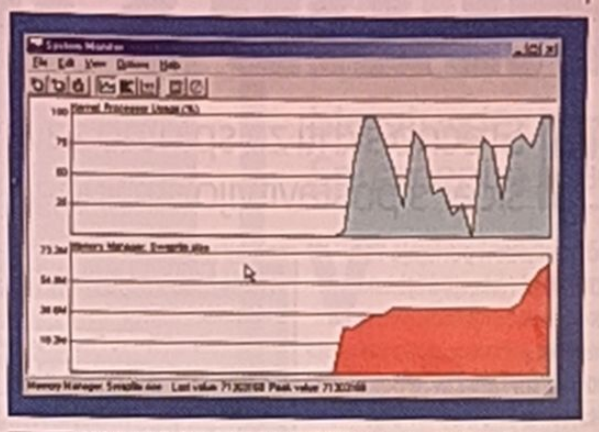
03 FINESE ZA KONEC Izberite pogon **C**, le da tokrat vnesete vrednost **2** v okenci **Initial** in **Maximum size** – ta količina je nujna, da se Windows naloži. Klikajte na **OK**, dokler se vsa okna ne zaprejo, nato pa na **Yes** za ponovni zagon.

>>NADZOR NAD POMNILNIKOM

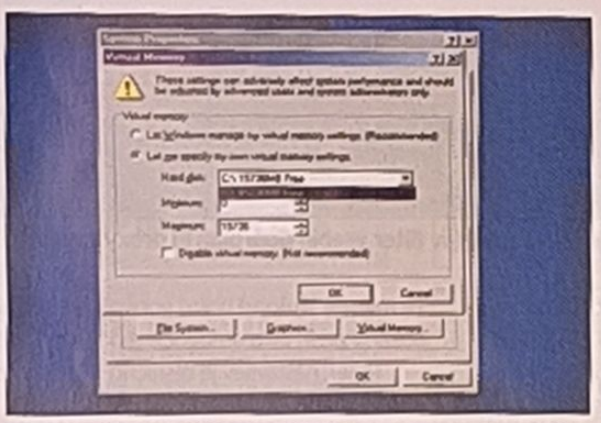
Nujno branje za uporabnike Windows 98 in ME.



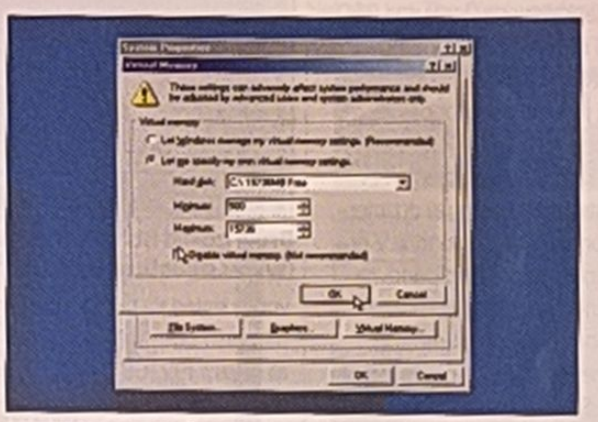
01 **SYSTEM MONITOR** Vstavite Windows CD, odprite **Add/Remove Programs** in aktivirajte **Windows Setup**. Izberite **System Tools**, kliknite na **Details** in obkljukajte **System Monitor**. Dvokliknite na **OK**. Poženite **System Monitor** v **Start➡Programs➡Accessories➡System Tools.**



02 **NADZOR UPORABE DISKA** Izberite **Edit➡Add Item**, označite **Memory Manager** in izberite **Swapfile size**. Sedaj normalno uporabljajte Windows nekaj dni, nato pa si zapomnite največjo velikost izmenjalne datoteke, ki jo je sistem ustvaril v tem času.

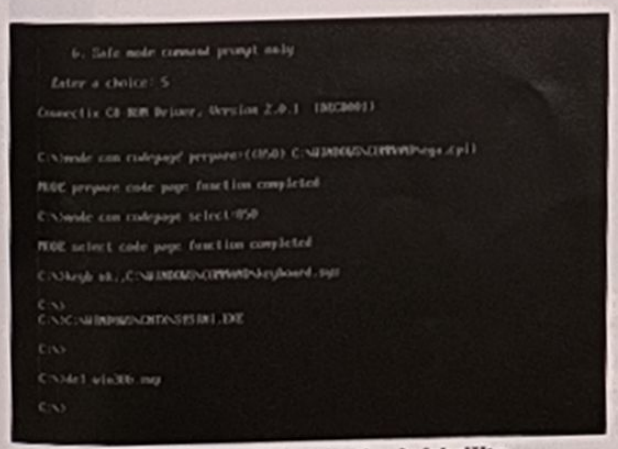


03 **IZMENJALNA DATOTEKA** Z desnim gumbom kliknite na **My Computer**, izberite **Properties -> Performance.** Kliknite na **Virtual Memory➡Let me specify my own virtual memory settings.** Če imate dva diska, nastavite **Hard disk** na najbolj uporabljano particijo na drugem disku, drugače pa pustite vnos nespremenjen.

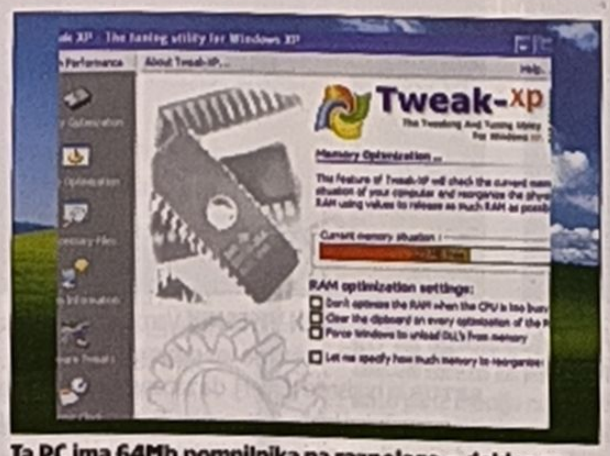


04 **NAJMANJŠA VELIKOST** Določite **Minimum** na 20 ali 30Mb višjo, kot je bila količina porabljenega pomnilnika v drugem koraku, vrednost **Maximum** pa nastavite na isto količino prostega prostora na disku. Kliknite na **OK**. Zaprite pogovorno okno in ponovno zaženite računalnik.

spremljate izmenjalno datoteko nekaj dni, nato pa njeno velikost omejite tako, da ji dodelite 20–30Mb prostora na disku več, kot ga je potrebovala v času, ko ste jo spremljali. S tem boste ustvarili izmenjalno datoteko, ki bo ustrezala večini vaših potreb. Če se pokaže za premajhno, ji pač dodelite največjo razpoložljivo količino prostora na disku, pa ne boste imeli težav. Ker bo izmenjalna datoteka vedno enako velika, se tudi podatki na disku ne bodo tako fragmentirali. XP je veliko bolj razumno zasnovan sistem, kar zadeva upravljanje s pomnilnikom, zato ni potrebe, da bi se obremenjevali z njim. Kar pa lahko storite, je to, da izmenjalno datoteko razdelite med dva ali več pogonov. Zagonski pogon potrebuje 2Mb za uspešen zagon, nato pa lahko ustvarite drugo izmenjalno datoteko na hitrejšem pogonu, s čimer boste pospešili delovanje računalnika. Kako to storiti, je prikazano spodaj levo. **PCF**



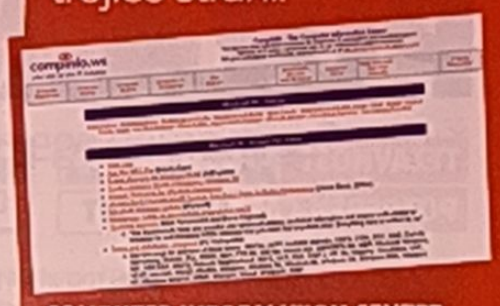
Zaženite računalnik v ukazno vrstico in izbrišite datoteko win386.swp – izmenjalna datoteka se bo na novo ustvarila, ko ponovno zaženete računalnik.



Ta PC ima 64Mb pomnilnika na razpolago – dokler ne kliknemo na čarobni gumb, s čimer se ta količina nemudoma podvoji.

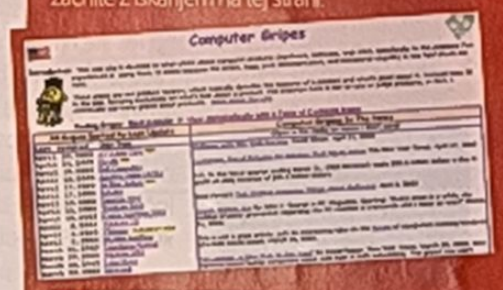
Spletni viri

Splet skriva veliko nasvetov. Oglejte si to trojico strani.



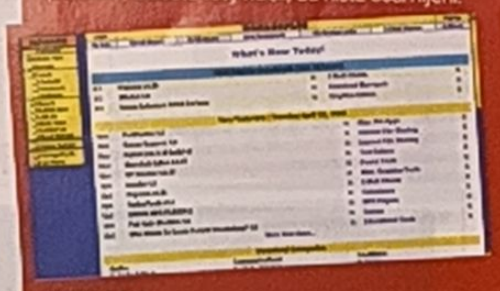
COMPUTER INFORMATION CENTER
WWW.COMPINFO.CO.UK

Količina informacij in povezav, ki jih boste našli na tej strani, je neverjetna. Obravnavane so praktično vse plati računalništva, od posamičnih različic Windows do omrežij in interneta, za domače uporabnike pa je najbolj zanimiva prav njim namenjena sekcija (Personal/User Systems), in sicer dela, ki obravnavata strojno in programsko opremo. Če bi radi izvedeli proizvajalca kakšnega kosa vaše opreme ali našli pomoč za določeno programsko opremo, začnite z iskanjem na tej strani.



COMPUTER GRIPES
WWW.COMPUTERGRIPES.COM

Če želite izvedeti, če je vaš problem unikaten ali ne, ali če si preprosto želite brati o tujih problemih s PC-ji – povezanih s strojno ali programsko opremo, internetom ali Windows – se odpravite sem. Na strani so naštete težave v vrstnem redu, kot so bile objavljene, iskanje pa je omogočeno po imenu izdelka v abecednem seznamu. Mogoče ne boste našli rešitve za vaš problem, a boste vsaj videli, da niste osamljeni.



NONAGS
WWW.NONAGS.COM/NONAGS/

Nič nas ne zamori bolj kot to, da plačamo kar nekaj denarja za kakšno orodje in nato ugotovimo, da obstaja čisto solidna brezplačna različica, ki počne isto stvar. Ne segajte takoj po denarnici – raje se prej odpravite na to spletno stran, kjer boste našli fantastično zbirko freeware programov. Zbirka se dnevno obnavlja, vsako od orodij pa je ocenjeno z do šestimi račkami. Na prvi strani so naštete najnovejše pridobitve, po zbirki pa lahko brskate po kategorijah. Vsakemu vnosu je dodana povezava, s katere lahko program snamete ter povezava do spletne strani programa/proizvajalca, večini pa so dodani tudi posnetki zaslonov.

PCF FORUM
www.pcformatslo.net/forum

NA DISKU

VARNOST

POŽARNI ZID S PC-JEM

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS 120 MINUT

DRUGI DEL

Srečno skriti za spletno zaveso si zaželimo skriti še svoj PC, in sicer s postavitvijo strojnega požarnega zidu.

24-KARATNI TRIK

>>ZAUSTAVITE REKLAME

HOSTS Imate dovolj reklamnih oken in pasic? Blokirate jih lahko tako, da imena njihovih domen dodate v datoteko hosts v SmoothWallu, enako kot v Windows (deluje za vse domene). Ko vnesete te naslove, jih bo SmoothWall blokiral za vse, priključene na vaše omrežje. Če želite izvedeti več o tej možnosti, obiščite spletno stran **www.quarkav.com/SmoothWallGPL/SWG_BlockOut_1.1.php**.

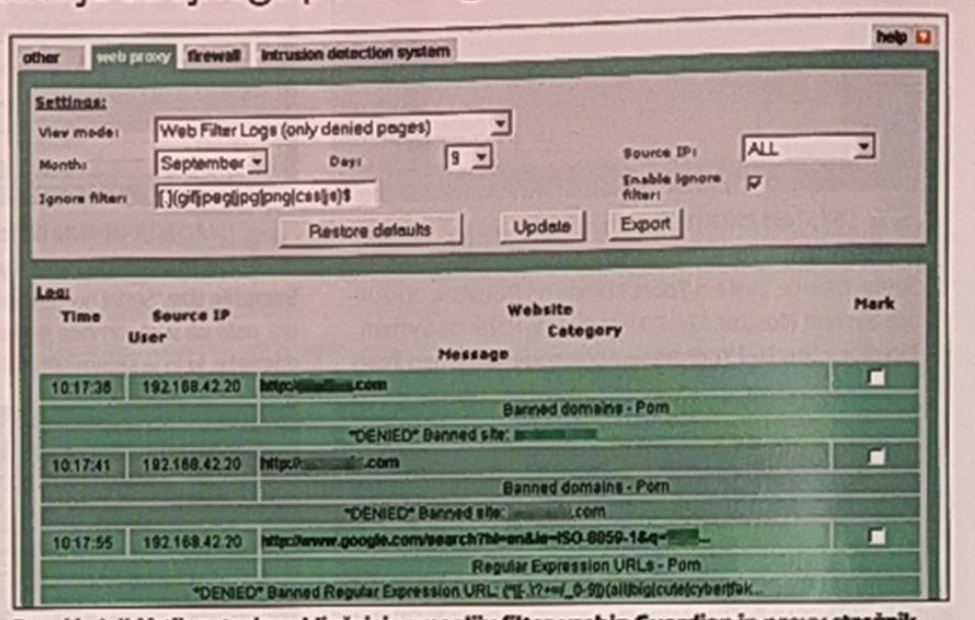
Naj vas reklame ne nadlegujejo več

Programski požarni zidovi ponujajo kar solidno zaščito pred hekerji, trojanskimi konji in drugimi neprijetnostmi, na katere lahko naletite preko interneta. So pa daleč od popolnosti in vrsta raziskav je pokazala, da obstaja nešteto načinov, s pomočjo katerih je tako vrsto zaščite mogoče zaobiti.

Kaj nam torej preostane? Uporaba strojnega požarnega zidu, seveda. Prejšnji mesec smo vam pokazali, kako namestiti *SmoothWall* (**www.smoothwall.org**) na star PC in kako iz zaprašenega Pentiuma 350 narediti prvovrstno napravo za internetno varnost. Z namestitvijo programa SmoothWall na PC ste na dobri poti do skoraj popolne zaščite, a je potrebno postoriti še kar nekaj stvari. Potrebna je konfiguracija odjemalcev za internet, da boste lahko dostopali do interneta, kar je podrobneje opisano spodaj. V določenih primerih bo potrebna celo ponovna konfiguracija celotnega lokalnega omrežja.

Prav tako je potrebna konfiguracija in administracija samega PC-ja, ki služi kot strojni požarni zid. Sicer je res, da gre za program za Linux, a se uporabniki Windows nikakor ne prestrašite – vse je mogoče opraviti s pomočjo priročnega vmesnika brskalnika.

Obstaja pa trik, ki ni takoj očiten. Za dostop do požarnega zidu je potrebno odpreti spletni brskalnik in vnesti IP naslov sistema ali ime gostitelja ter vrata 445 (varna) ali 81 (ki niso varna). S privzetimi nastavitvami bosta ta

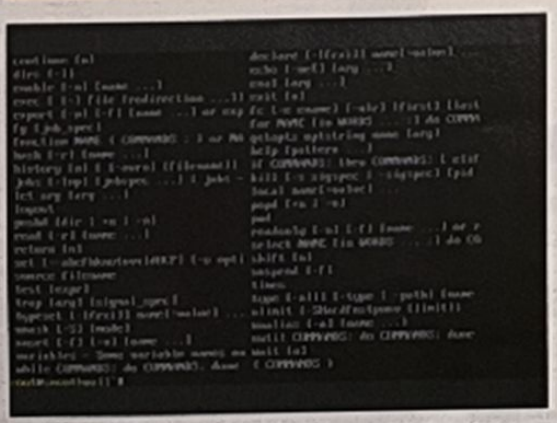


Drugi izdelki istih avtorjev vključujejo zmogljiv filter vsebin Guardian in proxy strežnik (www.smoothwall.co.uk).

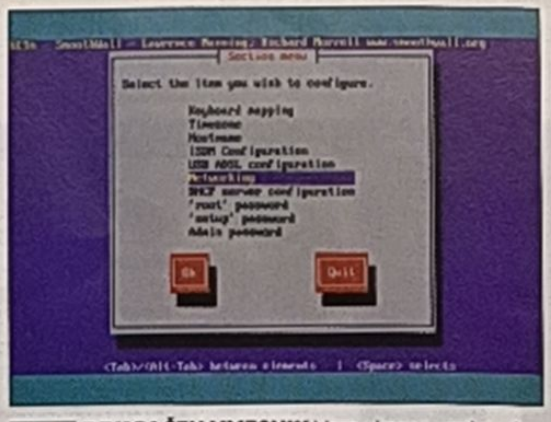
vnosa izgledala takole: http://smoothwall:81, https://smoothwall:445, http://192.168.0.1:81 ali https://192.168.0.1:445. Ko dobite dostop do programa, z vsem upravljate s pomočjo enostavnega vmesnika v vašem spletnem brskalniku. Če imate klicni dostop do interneta, izberite možnost **Dialup** in vnesite vse nastavitve PPP, s čimer boste ustvarili klicni profil, s katerim dostopate do interneta. Če imate ADSL in modem na vodilu USB, poiščite še gonilniški modul mgmt.o za vaš modem (za podrobnejše informacije pobrskajte po spletni strani proizvajalca). S klikom na **USB ADSL Firmware Upload** boste gonilnik prenesli v požarni zid in tako omogočili modem.

Potek nastavitev je resnično prijazen do uporabnika in če ste že kdaj postavljali lokalno omrežje, vam ne bi smel povzročati težav. Če pa spadate med začetnike na tem področju ali če ste naleteli na kakšno težavo, pa preberite dokumentacijo na spletni strani *SmoothWalla* (**www.smoothwall.org**). Na voljo je kar nekaj datotek v formatu PDF, v katerih so vse faze nastavljanja odlično pojasnjene. **PCF**

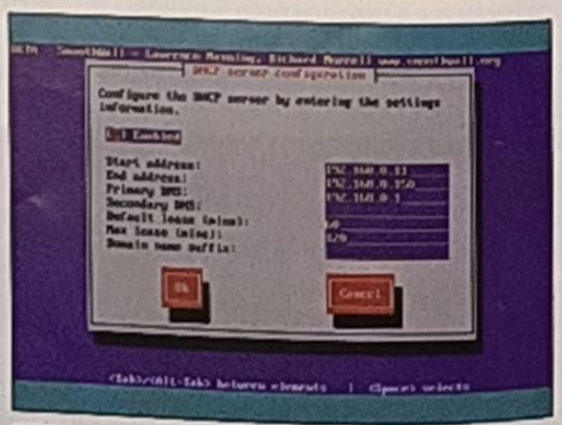
>>KONZOLA SMOOTHWALLA Spremenite nastavitve požarnega zidu preko konzole.



01 PREMAGAJTE STRAH *SmoothWall* se običajno nastavlja preko spletnega brskalnika, a kaj, če to ne gre? Prijavite se z računom za root, ki ste ga ustvarili ob namestitvi, nato pa vtipkajte **HELP** in si oglejte razpoložljive ukaze.



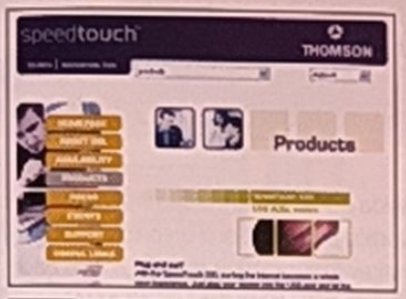
02 DRUGAČEN VMESNIK Vam ukazna vrstica ni všeč? Popolnoma vas razumemo. Vtipkajte **SETUP** in pritisnite [Enter], da zaženete nastavitveni program. Tukaj lahko spremenite IP naslov požarnega zidu, ime domene in druge nastavitve.



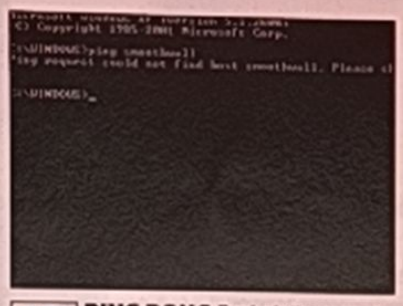
03 UPORABEN NASVET Možnost, ki se jo splača aktivirati, je strežnik DHCP. Tako bo *SmoothWall* vsem računalnikom v omrežju samodejno dodelil IP naslove, zato določanje statičnih naslovov ne bo potrebno.

>>NASTAVITE ODJEMALCA

Naj *SmoothWall* prične opravljati svoje delo.

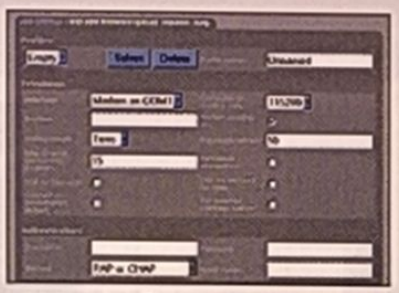


01 NAPREDNI GONILNIKI Če *SmoothWall* ne prepozna USB ADSL modema, obiščite stran proizvajalca in poiščite gonilnik za Linux. Snemite ga in z aplikacijo, kot je *WinZip* razpakirajte datoteko msmt.o.

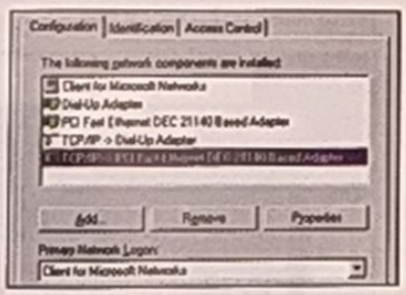


02 PING PONG Brskalnik usmerite na PC s *SmoothWallom* (npr. **http://smoothwall:81**). Ne deluje? Iz DOS-ovega okna preverite, če je povezava v redu (`ping smoothwall`) ali če je požarni zid aktiven.

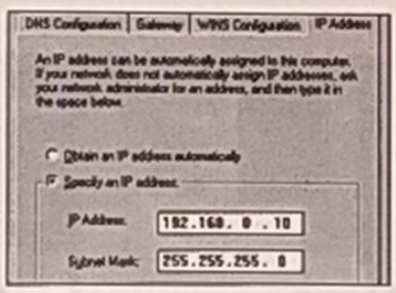
03 KUP ODLOČITEV Ko ste povezani, bi vaš brskalnik moral prikazati strani Administrations v *SmoothWallu*. Pobrskajte po meniju na levi in si oglejte možnosti, ki so na voljo. Nato kliknite na Dialup za nadaljevanje.



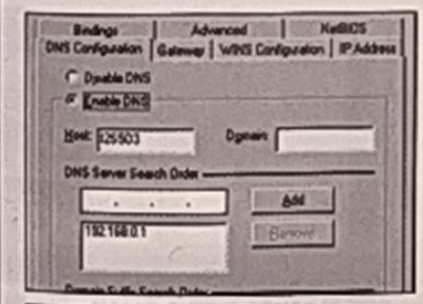
04 POVEŽITE SE Stran **PPP Settings** omogoča ustvarjanje klicnega profila, ki se bo povezal z vašim ponudnikom interneta. Če uporabljate USB ADSL modem, kliknite na **USB ADSL Firmware Upload**, da namestite gonilnike, ki ste jih prej sneli.



05 POPRAVKI Vaše omrežje mora teči s pomočjo protokola TCP/IP in ne NetBEUI. V Windows 98 to spremenite z izbiro **Control Panel➡Network➡Add➡Protocol➡OK**. Izberite **Microsoft**, nato pa **TCP/IP** (mogoče bo potreben Win98 CD).



06 PONOVNI ZAGON Po ponovnem zagonu sistema odprite **TCP/IP Properties** in nato izberite **Obtain an IP address automatically** (če ste omogočili strežnik DHCP v *SmoothWallu*) ali pa vnesite statični IP naslov (če niste).



07 NOVA NALOGA Če niste omogočili strežnika DHCP, morate določiti še prehod (Gateway) in strežnik DNS. Povedali smo vam, da vam bo omogočanje strežnika DHCP v *SmoothWallu* prihranilo kar nekaj dela.

08 BLA BLA Poskrbite še za to, da lahko odjemalski PC komunicira s sistemom, na katerem je *SmoothWall*. Če imate pri tem težave, si oglejte priročnike v formatu PDF, ki smo jih priložili na diske ta mesec.

↘FLOORPLAN 3D V6

PREUREDITE STANOVANJE

NA DISKU

Ste siti videza svojega domovanja? Spremenite ga.

Vsi si želimo lepši dom. Seveda se lahko preurejanja lotite kar sami, a kaj, ko ste lahko pozneje hudo razočarani. Raje namestite program *FloorPlan 3D V6* in preden se preoblikovanja lotite v praksi, ga izvedite na zaslonu PC-ja.

Za uporabo programa ni potrebno znanje arhitekta, saj program prihaja s preprostim vmesnikom in orjaško izbiro standardnega pohištva. Nekako kot *The Sims*, vendar bolj koristno. Vendar ne gre le za vizualni prikaz – spremenite lahko tudi material za stene in ceno na enoto in program vam bo preračunal strošek celotne predelave stanovanja.

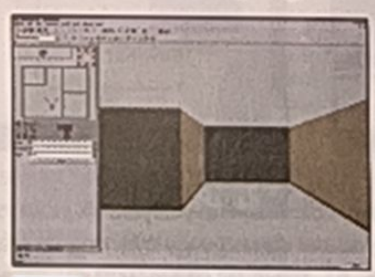
Sicer ustvarjanje stanovanja iz nič ni preprosto in hitro opravilo, vendar vam *FloorPlan* lahko prihrani veliko časa in denarja. Tukaj pokrivamo nekaj osnovnih opravil, program pa vam ponuja veliko več, tako da si vzemite čas zanj. **PCF**

>>NAREDI SAM

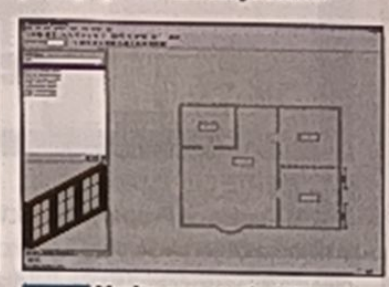
Pričnite delo na sanjskem domu.

01 Pričnete v pogledu Plan. Na vrhu so orodja, na levi pa predogled predmeta. Izberite orodje Walls, da pričnete s stenami – preprosto kliknite in potegnite.

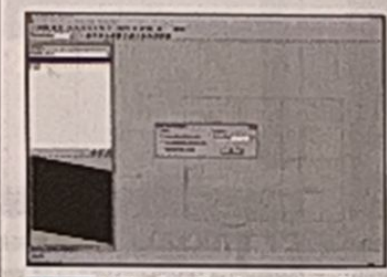
02 Ko ste postavili zunanjost, postavite notranje stene na enak način, kot ste to storili v točki 1. Notranje stene se samodejno podaljšajo do naslednje stene.



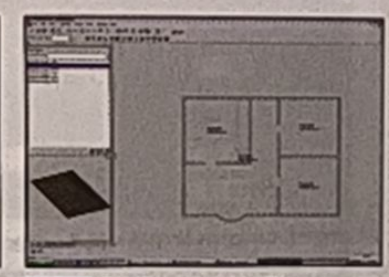
03 Kliknite na 3D View za sprehod po vaši stvaritvi. Vklopite ikono s stopali, nato pa uporabite gumbe za premikanje ali kliknite na Plan ter postavite kamero.



04 Vrnite se v pogled Plan ter dodajte okna in stene. Izberite orodje in kliknite na steno – videli boste dimenzije, okno pa se bo preklopilo na pravilno orientacijo.



05 V Tools➡Options vklopite mrežo za večjo natančnost, nato pa iz menija na levi dodajte novo nadstropje. Lahko kopirate tudi celotno nadstropje.



06 Strehe so postavljene samodejno. Izberite orodje, določite slog in kliknite zeleno ikono Insert na seznamu slogov. Zadevo lahko pozneje spremenite.

↘ FLASH IN FREEHAND

USTVARITE FLASH IGRO

NA DISKU

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS DVE URI

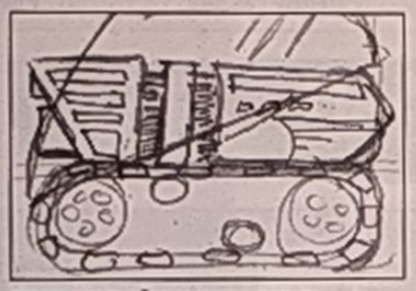
PRVI DEL

Zakaj si ne bi igre na PC-ju ustvarili kar sami? Potrebujete le Flash.

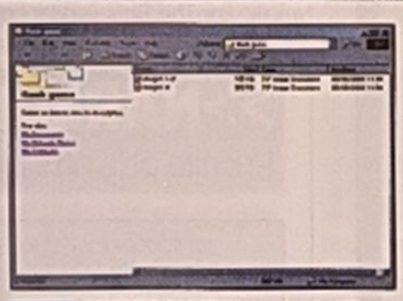
Igre so popoln način za pritegovanje ljudi na vašo spletno stran in razlog za ponovne obiske. In če uporabljate *Flash*, zlahka ustvarjate izredne animacije in interaktivno vsebino strani. V tem vodiču boste spoznali osnove, ki bodo zadoščale, da boste še dodatno podžgani k ustvarjanju. Za začetek si bomo ogledali, kako pripraviti like in se naučili te ideje s pomočjo programa *FreeHand* (demo najdete na tokratnem disku) iz papirja preliti na računalnik. V prihodnjih mesecih se bomo ozrli na osnovno animiranje in kodo potrebno za ustvarjanje interaktivnosti v igri. Prvi korak pri ustvarjanju katere koli igre pa je seveda odločitev, za kakšno vrsto igre bo šlo. V vodiču bomo ustvarili preprosto "pobijte jih" stvaritev s preprostimi animacijami, ki bodo povezovale slike streljanja iz prvoosebne perspektive. **PCF**

>>KAJ BO VAŠA IGRA?

Kako ustvariti nekaj zanimivih likov, ki bodo naseljevali vašo igro.

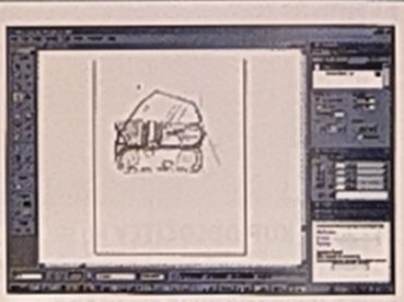


01 SVINČNIK IN PAPIR Risanje likov in scen na papir zadevo na dolgi rok poenostavi. Narišite lik iz čim več zornih kotov – zgoraj, s strani, spodaj, od zadaj in tako naprej. To bo v pomoč tudi kasneje pri animiranju.

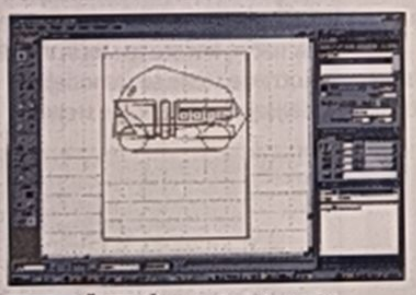


02 SKENIRANJE Ustvarjanje slik v *FreeHand* zna biti težavno, tako da podobe skenirajte in jih uvozite. Ustvarite mapo na vašem trdem disku in vaše slike individualno shranjujte. Namestite in poženite *FreeHand*.

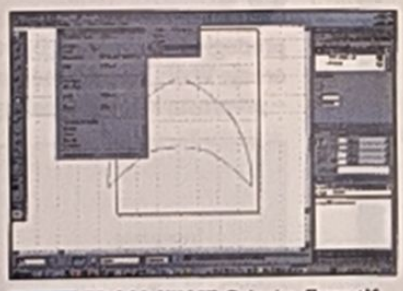
03 UVAŽANJE Za uvoz slike pojdite na **File➡Import** ali pritisnite [Ctrl]+[R]. V kotu prikaže majhna ikona. To premaknite na podlago in kliknite, da postavite sliko. Odprite **robotside.tif** s priloženega diska (imenik extra).



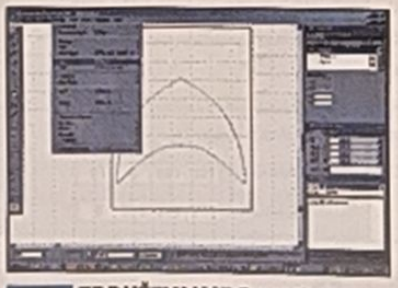
04 PRERISOVANJE Med orodji izberite Pen – [P]. Kliknite na prvo točko, potem kazalec premaknite na drugo točko, nato kliknite in držite. Kazalec premikajte okoli te točke, da prilagodite lego in položaj črte.



07 ČRTE Črte izgledajo tanko. Pojdite na **Property Inspector** in izberite **Object➡Stroke.** Tu lahko prilagodite vrsto črte. Kliknite številke poleg majhne dvosmerne puščice in vnesite **1.5**, da prilagodite debelino.

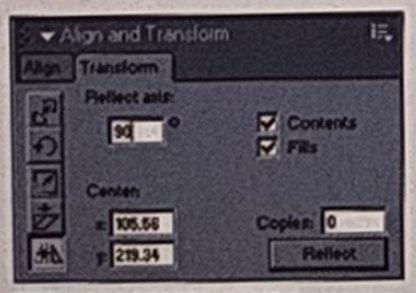


08 ZRCALJENJE Odprite **flyer.tif** in v **Layers** izključite vse plasti razen levega krila. Izberite krilo, pritisnite [Ctrl]+[C] in [Ctrl]+[V] za lepljenje. Pojdite na **Modify➡Transform➡Reflect** ob **Reflect Axis** vnesite **90**.

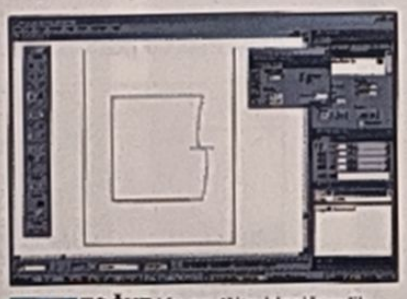


09 ZDRUŽEVANJE Premaknite oba dela kril skupaj, tako da se dotikata v štirih končnih točkah. Izberite kazalo s pritiskom na [V], potem pa pojdite na **Modify➡Join**. To je potrebno zaradi polnjenja z barvo.

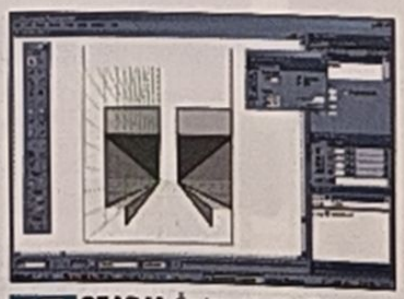
10 BARVE Odprite **robot.tif** in kliknite na telo. Na dnu palete z orodji se nahajata ikona s peresom za barvo črte, in vedro, ki določa barvo polnila. Kliknite na barvo in pojavila se bo paleta. Izberite barvo, ki jo želite.



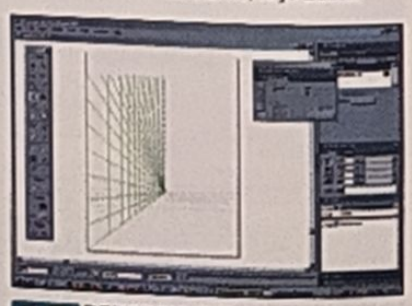
13 PREOBLIKOVANJE Z ustvarjanjem posameznih delov ilustracije je pogosto lažje videti, kaj se dogaja pred združevanjem ali prilagajanjem velikosti. Izbiro preoblikovanj lahko najdete v **Modify➡Transform**.



14 TOČKE Ko narišite klasičen lik, na primer kvadrat ali krog, je osnovna oblika grupirana. Z izbiro lika in pritiskom [Ctrl]+[Shift]+[G] ga lahko razdružite, nato pa uporabite pero, da dodate točke.



15 OZADJA Če imate ozadja preprosta je tudi animiranje lažje, pa še velikost datoteke je manjša. Ustvarjanje zgradbe z uporabo preprostih združenih pravokotnikov je predpogoj za kasnejše upravljanje.



16 PERSPEKTIVA *FreeHand* vsebuje uporabno orodje za perspektive, ki se obnaša kot vodič, ko rišete vašo sceno in ji daje 3D slog. Za odpiranje perspektivne mreže pojdite na **View➡Perspective Grid➡Show**.

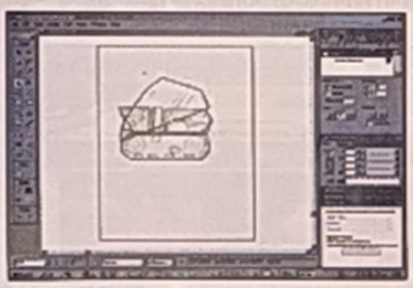
Končani robot, željan nekaj *Flash* akcije.

24-KARATNI TRIK

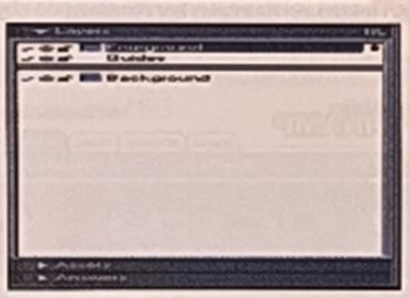
>>OLAJŠAJTE SI DELO

GRUPIRANJE Pogosto boste želeli like premikati skupaj – grupiranje to poenostavi. Da bi to storili, izberite like, ki jih želite in pritisnite [Ctrl]+[G].

POENOSTAVITE Končno domovanje vaše igre je internet, zato morate stvari ohraniti čim bolj preproste. Po prenosovanju risb pogosto dobite zelo kompleksne poti; da jih poenostavite, pojdite na **Modify➡Alter Paths➡Simplify**. To tudi izgladi ostrejše robove.

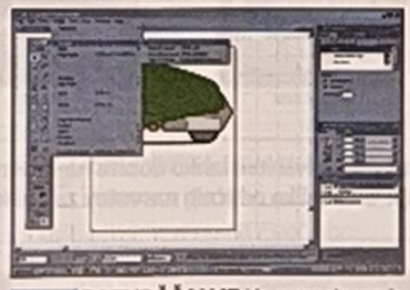


05 ZAKLJUČEVANJE Previdno klikajte po preostanku orisa robota. Ko spet prispete na prvotno točko, se bo poleg kazalca miške pojavil majhen krog. Ponovno kliknite, da boste zaključili črto.

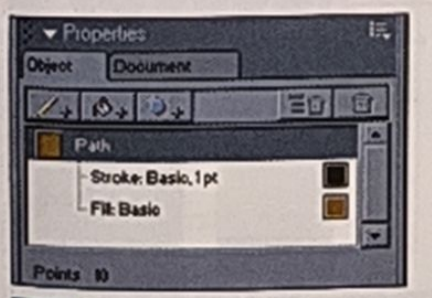


06 PLASTI Pritisnite [F2], da odprete plasti. Kliknite na puščico na desni, da se pojavi okno **Layers** in izberite **New**. Ponovite četrti korak z vsakim delom robota. To vam omogoči, da plasti izključite ali vključite.

11 UČINKI Pojdite na **Property Inspector➡Object➡Fill.** Spremenite vrsto polnila. Da bi ustvarili podrobnosti, uporabljajte svinčnik [Y] in rišite sklenjene črte, ki jih nato zapolnite z barvo.



12 RAZVRŠČANJE Ko ustvarite več plasti, spremenite njihov vrstni red z vlečenjem v okno **Layers**. Če imate na plasti več likov, kliknite nanje in pritisnite [Ctrl]+[Shift]+[Puščica gor/dol], da jih postavite v ospredje ali ozadje.



17 ORODJA Uporabite paleto z orodji, da prilagodite ilustracijo. Da prilagodite obliko, jo izberite in pojdite na **Properties➡Object Window.** Spodaj lahko najdete okno **Mixer and Tints**, kjer lahko prilagajate barvo objekta.

18 IZVOZ Sedaj je potrebno sliko iz *FreeHand* izvoziti v format Flash (swf), da lahko te slike prenesete v *Flash*. Pojdite na **File➡Export** ali kliknite [Ctrl]+[Shift]+[R], izberite **SWF** in datoteko shranite.

↘STOMPER HYPERION

USTVARJANJE ZVOKOV

Zamenjajte sistemske piske z bolj razburljivimi zvoki.

NA DISKU

Ko so prišli do iskanja materiala za zvokovne dogodke v Windows, so očitno pri Microsoftu že praskali povsem po dnu soda. Na srečo lahko pusto privzeto piskanje zamenjate z lastnimi datotekami WAV. Toda, namesto da bi zvoke ob razno raznih opozorilih s klicajem, vprašajem in podobno navlako, opremili z glasom Homerja Simpsona (ki ima silno omejen čas do trenutka, ko postane nadležen), ste lahko malce bolj ustvarjalni in ustvarite lastne.

Stomper Hyperion je krasen programski sintetizator, ki lahko izdelke izvaža v obliki WAV – in zato ga najdete na tomesečnem disku. Ker je bil prvotno ustvarjen za izdelavo sunkovitih zvokov, je po dolžini kot ustvarjen za sistemske piske – kratek. Če veste o teoriji sinteze malo ali nič, nikar ne skrbite, saj je program ustvarjen za raziskovanje. Najbolje in najlaže je začeti tako, da enostavno naložite enega izmed primerov, nato pa ves čas premikate drsnike in sproti pritiskate na Play. Če naletite na kaj prijetnega, zadevo shranite.

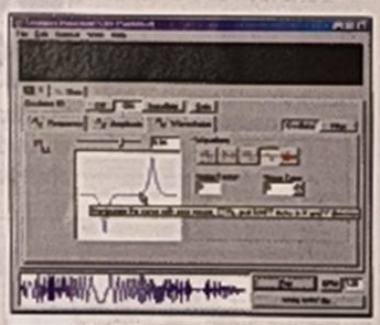
Medtem ko imajo številni sintetizatorji najvišje število oscilatorjev, iz katerih ustvarjajo zvoke, *Stomper Hyperion* očitno nima konca. Brez težav lahko ustvarite nekaj prav možgane pomirjajočih stvaritev. Pa kaj bi vam govorili – preizkusite sami.

PCF

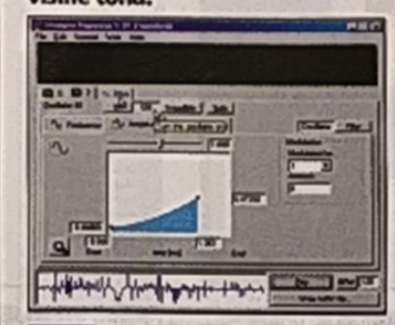
>>OSNOVE SINTEZE

Grob vodič po ustvarjanju s *Stomper.*

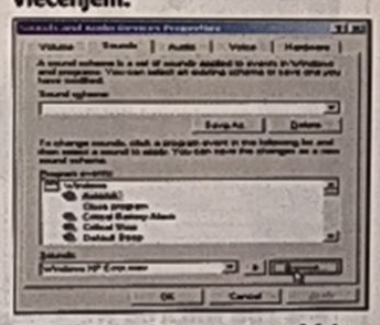
01 Jeziček Frequency nastavi višino tona skozi čas. Za konstanten ton uravnajta oba konca; ukrivite navzdol ali navzgor, da ustvarite drsenje višine tona.



02 Pojdite na Amplitude in prilagajajte obliko, da spremenite jakost. Izberite obliko valov v Waveshape. Modelirajte jo s klikanjem in vlečenjem.



03 Da bi ustvarili bolj kompleksne zvoke, potrebujete več kot en oscilator. Kliknite na jeziček New in pritisnite On. Ponovite prvi in drugi korak.



04 Shranite vzorec s pritiskom na Write Wav file... Odprite nadzorno ploščo Sounds and Audio Devices, izberite dogodek in pritisnite Browse...

↘PRILAGAJANJE

OBLECITE WINAMP 3

NA DISKU

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS 2-3 URE

Ta mesec smo polni pričakovanja pognali motorno žago in se pripravili, da bi *Winampu* pridelali nov videz.

24-KARATNI TRIK

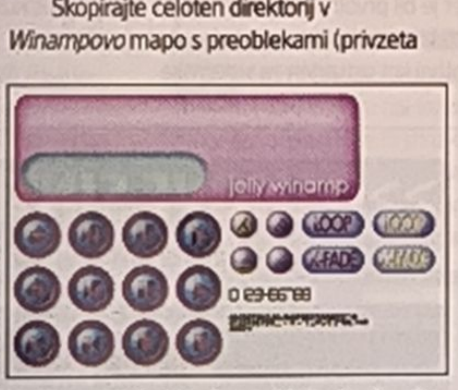
>>OBLIKOVANJE

GUMBI IN OKVIRJI PNG (Portable Network Graphics) je priporočen format za shranjevanje slik vašega vmesnika, ker podpira alfa transparentnost (in s tem nepravilne oblike) in 32-bitne barve. Preobleke lahko oblikujete na enega od dveh načinov: lahko naršete vse skupaj v eno datoteko ali shranite vsak gumb kot ločen PNG. Slednja metoda je vsekakor enostavnejša, omogoča vam pa tudi enostavnejše razvrščanje kontrol z uporabo XML-a. Ne pozabite izdelati treh oblik za vsak gumb – normalnega gumba, pritisnjenega gumba in gumba, ko nanj premaknete kazalec miške. To sicer ni nujno, je pa vsekakor priporočljivo, saj je uporaba tako enostavnejša.

Prilagajanje vmesnikov, je odličen način, da program prilagodite lastnim potrebam. Pri spreminjanju preobleke pa ne boste spremenili le zunanjega videza programa, temveč se boste lahko odločili, katere kontrole in menije boste vključili v preobleko. V *Winampu* 3 je malo stvari, ki jih ni mogoče spremeniti, kar pomeni, da ste omejeni le z lastno domišljijo in znanjem. In pri slednjem vam lahko pomagamo.

Winamp uporablja format datotek, imenovan WAL (Winamp Abstraction Layer), za opisovanje preoblek. V bistvu gre za datoteko *WinZip* s spremenjeno končnico. Slike in koda, ki opisujejo vmesnik, so arhivirane v posebno strukturo direktorijev znotraj datoteke Zip. Oglejte si preprost primer preobleke Jelly, ki ga boste našli na disku, da boste videli, kako stvar deluje.

Skopirajte celoten direktorij v *Winampovo* mapo s preoblekami (privzeta pot je **C:\Program Files\Winamp3\Skins**), da ga namestite. Ime mape je enako imenu preobleke, zato pazite, da boste pravilno postavili tudi velike začetnice in presledke.

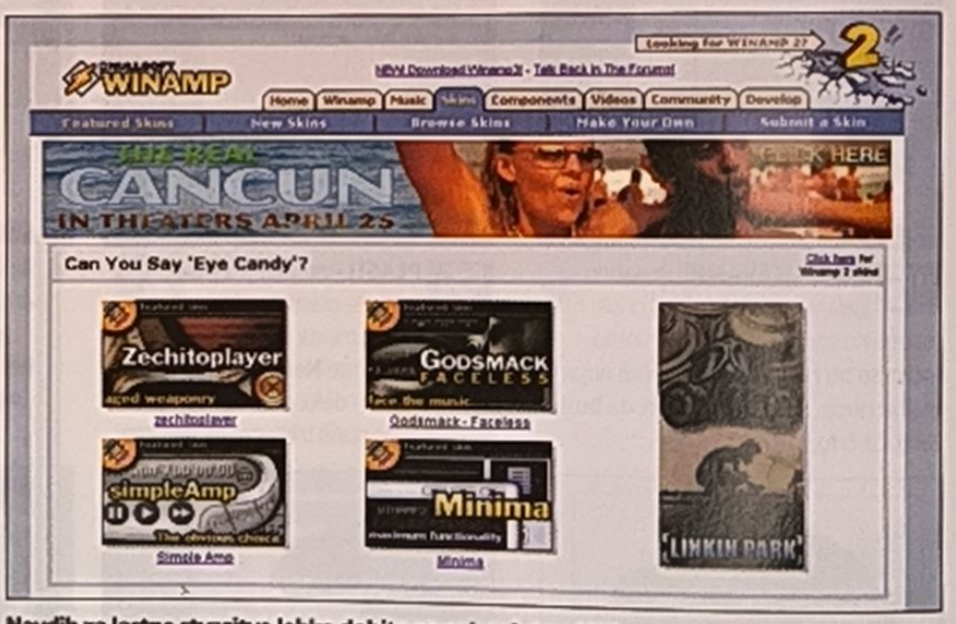


Prvi korak k izdelavi preobleke je risanje vmesnika in gumbov v programu za obdelavo grafike.

Kako preobleči

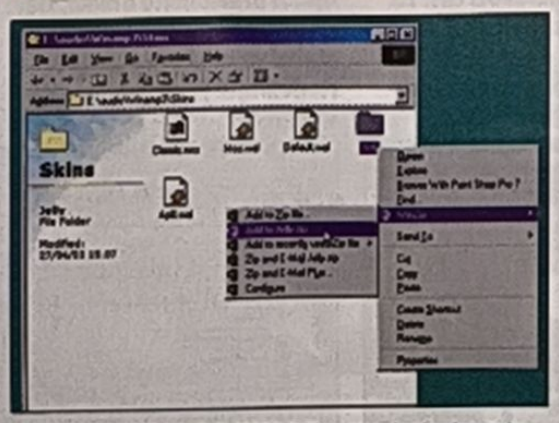
Zveni kompliciran, a je jezik XML kar enostaven za učenje. Z beležnico odprite datoteko **skin.xml**. Ta datoteka je vstopna točka, ki kombinira ostale datoteke, uporabljene v preobleki. Prva vrstica, **<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes"?>**, določa vašo tekstovno datoteko kot datoteko XML; druga vrstica, **<WinampAbstractionLayer version="0.8">**, pa opisuje različico preobleke. To sta nujna vnosa, ki ju je vedno potrebno vnesti najprej.

Oznaka **<skininfo>** in vse njene potomke določajo podrobnosti vaše preobleke. V zadnjem nizu vrstic kode v datoteki **skin.xml** pa so vsi ostali dokumenti XML, ki se uporabljajo za opisovanje komponent v *Winampu*, kot sta okni Player in EQ. Ker preobleka, ki smo jo uporabili za primer, spremeni samo glavni zaslon, veliko poti **<include>** kaže na privzeto preobleko: **<include file="@**

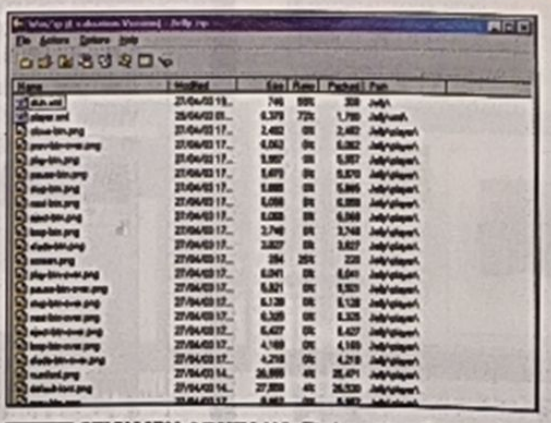


Navdih za lastne stvaritve lahko dobite na spletni strani *Winampa* (www.winamp.com). Na strani je tudi veliko odličnih nasvetov za oblikovanje preoblek.

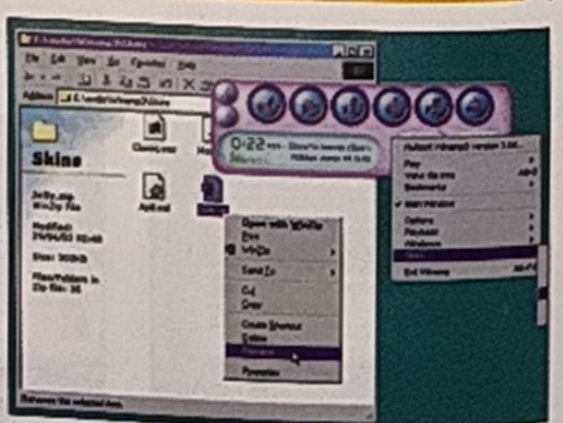
>>POD OBLEKO Ko vse pravilno deluje, shranite svojo preobleko v datoteko WAL



01 OD WALA DO WALA Za ustvarjanje datoteke WAL, je potrebno namestiti *WinZip* – za vas smo ga ta mesec dali na disk. V direktoriju *Winamp* kliknite na vašo preobleko z desnim gumbom miške in izberite **WinZip -> Add to imedatoteke.zip**.



02 STISNJEN ARHIV *WinZip* bo ustvaril nov arhiv Zip s takšno strukturo map, kot ste jo ustvarili. To je pomembno, zato preverite arhiv tako, da odprete datoteko Zip. Če je vse v redu, označite datoteko in pritisnite [F2]. Preimenujte končnico iz zip v wal.



03 DELJENJE Izvirne mape med preoblekami ne potrebujete več, zato jo premaknite. Z desnim gumbom kliknite na vmesnik in izberite **Skins**. Iz podmenija izberite preobleko. S kopiranjem datoteke WAL lahko preobleko delite z drugimi uporabniki.

Izdelave preobleke za *Winamp* se boste najlaže naučili tako, da boste začeli s tem enostavnim primerom.

DEFAULT SKINPATH@xml/eq.xml"/>.

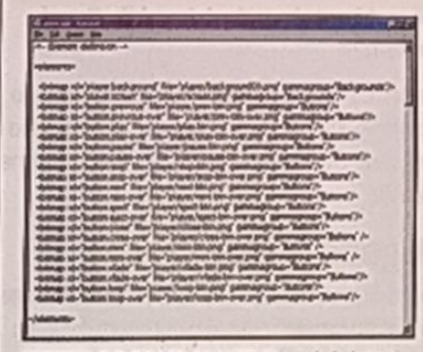
Kriza identitete

Če pobrskate po mapi xml, boste našli datoteko **player.xml**, ki je zapisana v eni od oznak **<include>**. Odprite jo. Prvi del datoteke **player.xml** opisuje grafiko, ki je uporabljena kot vmesnik. Vsaki grafiki je dodeljena posebna identifikacijska oznaka, ki je potrebna za kasnejšo referenco: **<bitmap id="button.play" file="player/playbtn.png" gammagroup="Buttons"/>**. Verjetno ste opazili, da je datoteka povezana z datoteko PNG v mapi predvajalnika. Če si ogledate to mapo, boste v njej našli vse grafične elemente vmesnika. Spodaj je kratek vodič po tej datoteki XML.

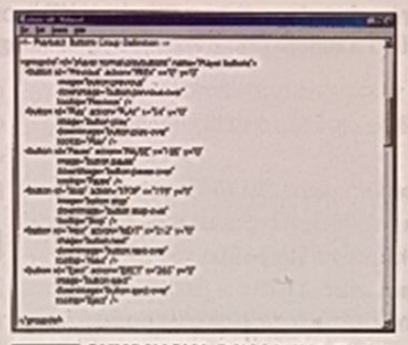
S spreminjanjem obstoječe datoteke se boste najlaže naučili, kako postopek deluje. Če si želite ogledati kodo katere koli arhivirane preobleke v formatu WAL, spremenite končnico datoteke iz *.wal v *.zip, in jo odprite v *WinZipu*. Ne bojte se preizkusiti spremeniti nekaj vrednosti in si oglejte, kaj se bo zgodilo. Če ste spremenili preobleko, ki je v uporabi, pritisnite [F5], da obnovite *Winamp*. Čez nekaj časa boste zadevo obvladali. Spustite svojo domišljijo z vajeti in ustvarite lasten predvajalnik MP3. **PCF**

>>ČAS JE ZA GLASBO

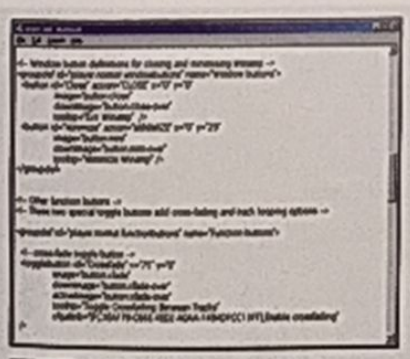
XML, potreben za pravilno delovanje gumbov.



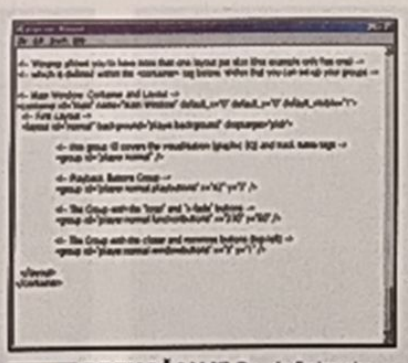
01 **PREDVAJANJE** Prvi del datoteke XML naloži vso grafiko. Odprite **<elements>** in ustvarite novo oznako **<bitmap>**. Znotraj te dodelite gumbu unikaten ID in določite ime datoteke z lastnostmi datoteke. Oznako zaprite z uporabo **/>**.



02 **SKUPINSKA DINAMIKA** Da bi lahko vse gumbe premikali kot enega, ustvarite skupino z uporabo znake **<groupdef>**. Znotraj te oznake dodajte prvi transportni gumb. Ti gumbi imajo posebne ID-je. Določite položaj gumba za vnosom koordinat X in Y.



03 **AKCIJA!** Vsak gumb ima posebno akcijo, ki jo morate dodeliti oznaki **<button>**. Te so enostavne: **action="PLAY"**, je za predvajanje. Sedaj uporabite reference, ki ste jih prej ustvarili, da pokličete podobo gumba. Za konec še dodajte pametne oznake.



04 **PRENAŠANJE** Po definiranju ozadja v **<layout>**, znotraj nje odprite oznako **<group>** in dodajte referenco na skupino kontrol, ki jih želite premikati. Uporabite osi X in Y za postavljanje okvirja. Vrednosti gumbov X in Y sta odvisni od koordinat skupine.

↘TAKOJŠNJE SPOROČANJE

ICQ2GO

Klepetajte s katerega koli računalnika z dostopom do interneta.

Obstaja veliko programov za takojšnje sporočanje, a se jih veliko kar samodejno prijavlja ali pa si prilašča nastavitve vašega računalnika. Nekateri med njimi, in standardni ICQ ni nobena izjema, puščajo za seboj celo vrsto datotek, potem ko jih odstranite. ICQ2Go pa je drugačen. Ni potrebno nameščanje nikakršne programske opreme – teče namreč znotraj spletnega brskalnika.

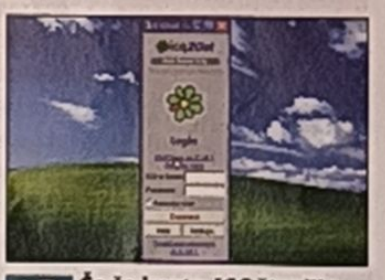
Ni pomembno, kakšen operacijski sistem uporabljate – če imate spletni brskalnik, ki podpira Javo, lahko uporabljate ICQ2Go. Prav udobno deluje tudi za požarnimi zidovi in proxy strežniki, zato ga lahko poganjate tudi na računalnikih, povezanih v omrežje, ne glede na konfiguracijo omrežja. Tako lahko uporabljate takojšnje sporočanje, ne glede na to, kje ste. MSN Messenger je prav tako pogosto uporabljan program, a ga je potrebno namestiti na odjemalski računalnik, pa še požarni zidovi ga pogosto ovirajo.

Uporabljate lahko bazo ICQ za iskanje določenih ljudi ali ljudi s podobnimi interesi. Na ta način si lahko poskusite poiskati celo partnerja, a previdno... **PCF**

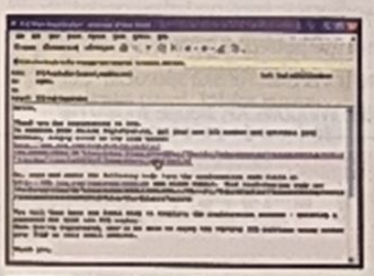
>>PRIJAVITE SE NA ICQ

Ko ste registrirani, se lahko prijavite od koder koli.

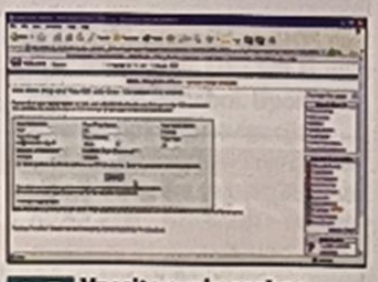
01 **Pojdite na http://go.icq.com in dodajte med priljubljene. *ICQ2Go* bi se moral samodejno naložiti. Če se prenos ne začne, kliknite na povezavo.**



02 **Če že imate *ICQ* številko, jo vnesite v to okno. Če številke še nimate, sledite povezavi nad poljem za prijavo, da se prijavite na *ICQ*.**



03 **Vnesite veljaven e-naslov in potrdite pogoje uporabe. Prejeli boste sporočilo, v katerem je povezava – kliknite nanjo, da aktivirate svoj račun.**



04 **Vnesite svoje osebne podatke, da lahko drugi stopijo v stik z vami (vnos ni nujen). Določite geslo za svoj račun in kliknite na Submit.**

05 **Prejeli boste še eno sporočilo z vašo *ICQ* številko. Vrnite se na http://go.icq.com in se prijavite s številko, e-naslovom in geslom.**

06 **Če želite dodati stike, kliknite na Find/Add users. Stike lahko poiščete po e-naslovu, *ICQ* številki ali drugih podatkih, ki jih vnesete v iskalna polja.**

↘ SISTEMSKE IZBOLJŠAVE V WINDOWS

NA DISKU

RAZDELITE IN VLADAJTE

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS ENA URA

Particioniranje trdega diska omogoča boljše upravljanje s podatki in ni nikakršna črna magija, kot vam bomo izdali v tokratnem vodiču.

24-KARATNI TRIK

>>NAJPREJ ZAŠČITITE PODATKE

KAKO IZDELATI VARNOSTNE KOPIJE?
Enostavne varnostne kopije zna izdelati Microsoftovo orodje Backup, ki ga boste našli tudi v zgodnjih različicah Windows. Če uporabljate XP Home, ga bo potrebno najprej namestiti s CD-ja – pobrskajte po mapi **valueadd\msft\ntbackup** folder.

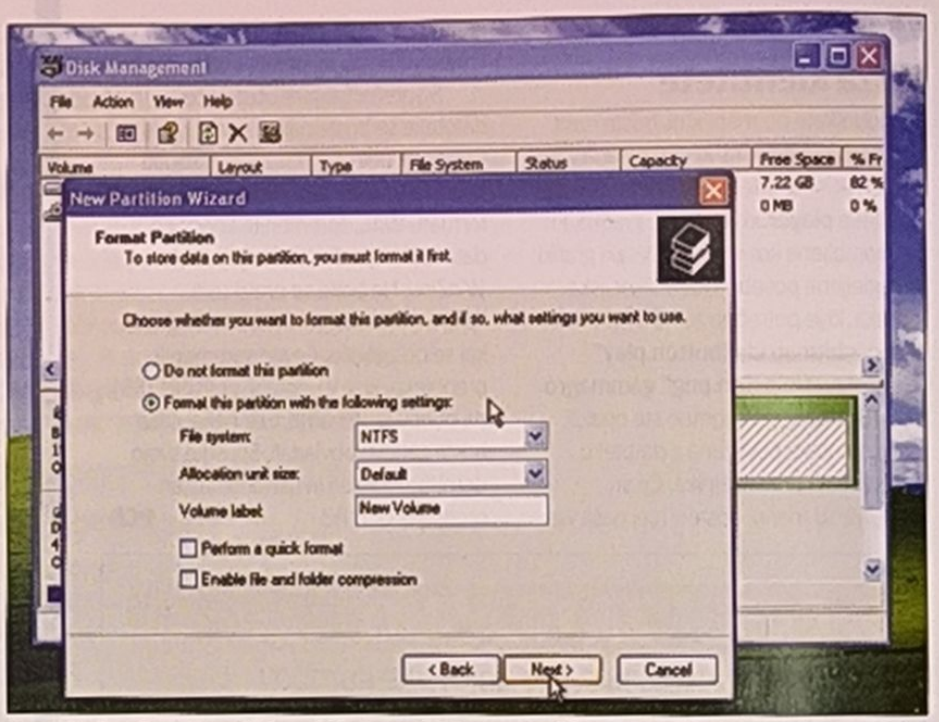
INTERNETNE DATOTEKE
Če uporabljate *Outlook Express*, uporabite orodje *Express-sAssist* na CD-ju za shranjevanje internetnih nastavitev. Če uporabljate *Netscape* pa shranite mapo z vašo identiteto, ki jo boste našli v **Windows\Application Settings\Mozilla\Profiles**.

Nikakršnega izgovora nimate. Danes, ko so diski krepko večji kot 40Gb, ni več razloga, da jih ne bi razdelili na particije. S particioniranjem boste pogon razdelili na več manjših navideznih pogonov, ki bodo imeli lastno črko pogona. Windows in nameščeni programi naj bodo na enem pogonu, podatki pa na drugem – če se Windows odloči, da ne bo več sodeloval, zaradi česar boste morali formatirati sistemsko particijo in jih ponovno namestiti, bodo vaši podatki nedotaknjeni čakali na vas na pogonu D. In zakaj bi bilo to vse? Shranite glasbo na ločeno particijo, varnostne kopije in snete datoteke pa spet kam drugam.

V bistvu bi celo težko našli boljši način za razvrščanje podatkov na trdem disku, proizvajalci pa še vedno vztrajajo pri tem, da v nove računalnike vgrajujejo diske, na katerih je ena sama particija. Zgodnje različnice Windows so vključevale lastno orodje za particioniranje, imenovano FDISK, ki pa je bilo prav uničevalno – če ste particionirali disk, ste istočasno zbrisali tudi vse podatke na njem. Če uporabljate Windows XP je potrebno za particioniranje računalnik zagnati s CD-ja, proces pa prav tako uniči vse podatke na trdem disku.

Varnostne kopije

Če želite disk particionirati po eni od zgoraj naštetih metod, se morate sprijazniti z dejstvom, da boste izgubili vse podatke, zato ne pozabite ustvariti varnostnih kopij podatkov, poskrbite, da boste imeli vse potrebne gonilnike in natisnite vsa pomembna elektronska sporočila. Če uporabljate Windows XP, sledite vodiču na naslednji strani, uporabniki Windows 98 in ME pa si izdelajte zagonsko disketo in sledite vodiču spodaj.



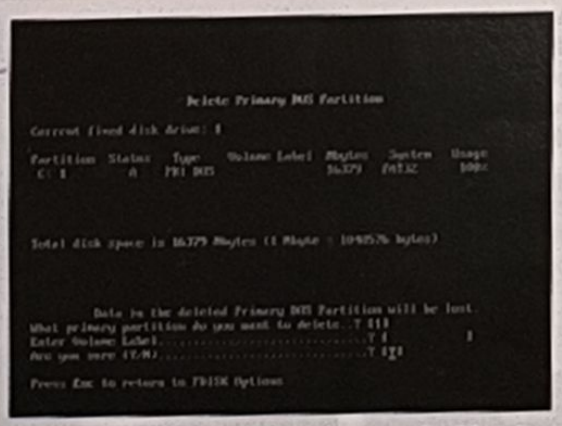
Particioniranje trdega diska v Windows XP je proces, ki poteka v dveh korakih. Drugi korak lahko izvedete preko konzole Disk Management.

Po ponovni namestitvi Windows XP bo potrebno določiti prazen prostor za nov pogon ali dva – kliknite na **Start→Run**, vtipkajte **diskmgmt.msc** in pritisnite [Enter]. Odprl se bo grafični prikaz vaših trdih diskov. Kliknite z desnim gumbom miške na del, označen kot **Unallocated** in izberite možnost **New Partition**. Sledite čarovniku in bodite pozorni, da boste izbrali možnost **Extended Partition** in največjo možno velikost. Vse nadaljnje particije se bodo oblikovale znotraj razširjene particije kot logične particije.

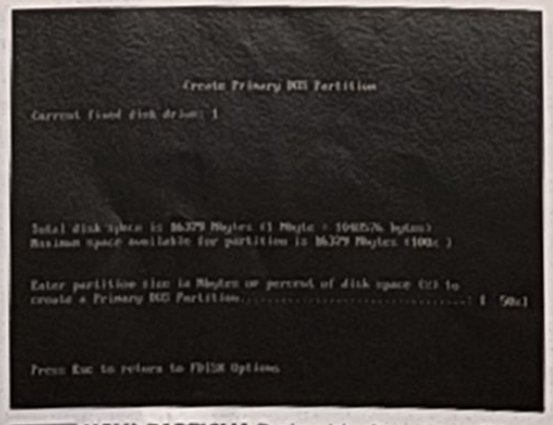
Pogonska sila

Za ustvarjanje logične particije ponovno kliknite na prazen prostor z desnim gumbom miške in izberite možnost **New Logical Drive**. Ponovno sledite čarovniku in tokrat izberite toliko prostora na disku, kolikor ga želite dodeliti novi particiji.

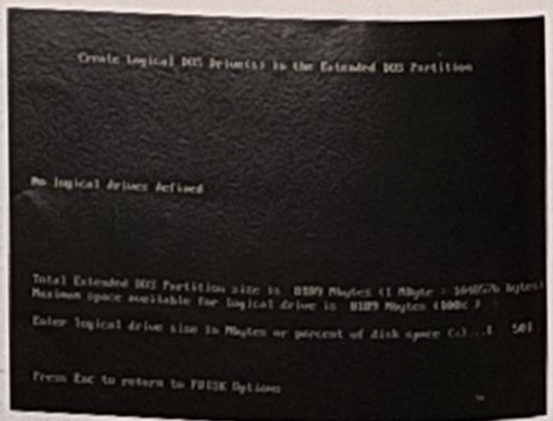
>>UPORABITE FDISK Uporabniki Windows 98 in ME sledite temu vodiču.



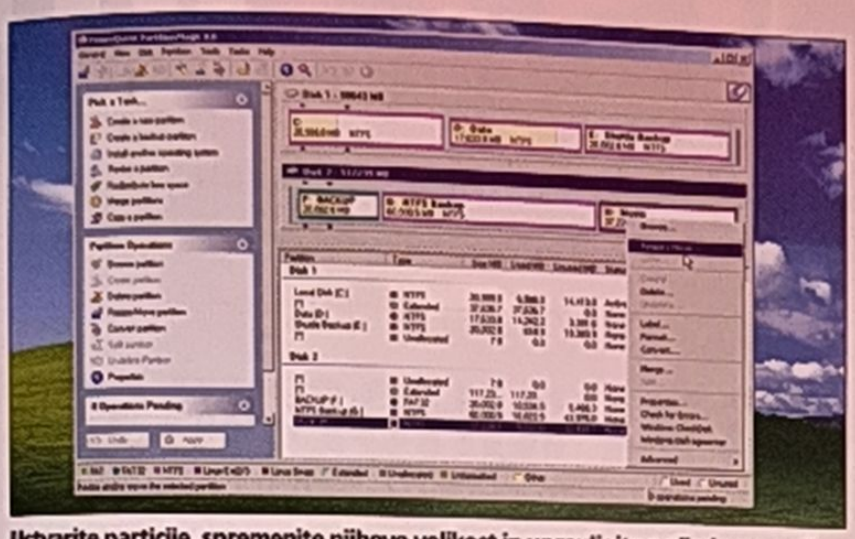
01 ZAGON Računalnik zaženite z zagonske diskete in izberite možnost za zagon s podporo za CD-ROM. Ko je sistem z diskete naložen, vtipkajte **fdisk** in pritisnite [Enter]. Pritisnite [Y] in nato [3] ter sledite navodilom za brisanje diska C (primarne DOS particije).



02 NOVA PARTICIJA Dvakrat izberite možnost [1], da ustvarite primarno DOS particijo. Ko vas bo program vprašal, če želite tej particijo dodeliti ves prostor, pritisnite [N]. Izberite prostor na disku ali odstotek prostora ter pritisnite [Enter]. Particija je ustvarjena. Pritisnite [Esc].



03 FORMATIRANJE Ponovite, a tokrat pri izbiri vrste izberite možnost [1] in nato [2], nato pa ustvarite želeno število logičnih pogonov. Zaprite FDISK, zaženite računalnik s podporo za CD-ROM in vtipkajte **FORMAT C:**. Ko je formatiranje končano, ponovno namestite Windows.



Ustvarite particije, spremenite njihovo velikost in upravljajte z njimi s pomočjo *PartitionMagic 8* – demo boste našli na diskih ta mesec.

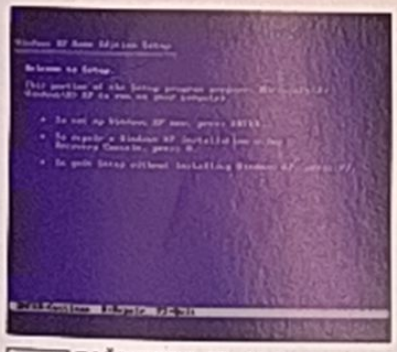
določite črko pogona in način formatiranja. Novi pogon lahko sedaj po želji uporabljate za shranjevanje kopij ali kakršnih koli drugih podatkov.

Če želite pogon particionirati brez brisanja podatkov ali nastavitev, pa pripravite denarnico. Preizkusite *PartitionMagic* (**www.powerquest.com**) ali *OS Selector* (**www.acronis.com**), ki znata preurediti strukturo trdega diska brez izgube podatkov. Demo *PartitionMagica* boste ta mesec našli tudi na naših diskih. Preden uporabite katerega od omenjenih programov, vam priporočamo, da poženete ScanDisk ali ChkDisk. Nato zaženite še orodje za defragmentacijo diska – particioniranje fragmentiranega diska traja veliko dlje, zato nikar ne pozabite na ta korak v procesu.

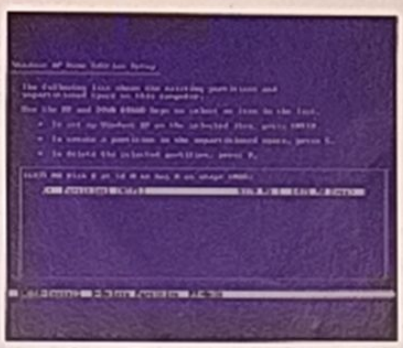
PCF

>>PARTICIONIRANJE Z XP

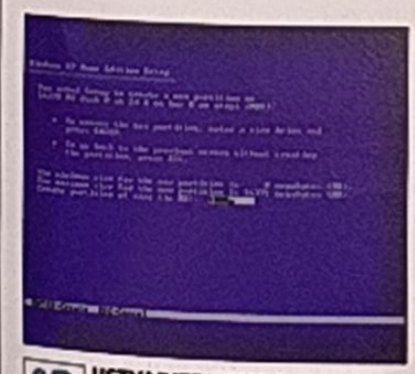
Particionirajte trdi disk ob namestitvi Windows XP.



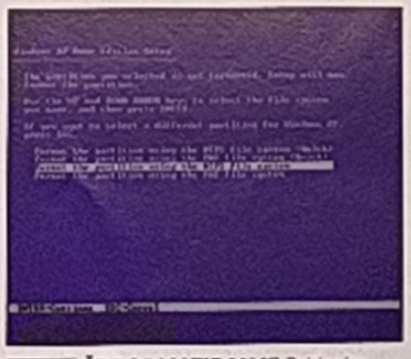
01 ZAŽENITE S CD-JA Preverite, če je v BIOS-u primerno nastavljeno zagonsko zaporedje. Vstavite XP CD in zaženite računalnik. Ko zagledate "Press any key to boot from CD...", pritisnite tipko. Ko se pojavi zaslon "Welcome to Setup" pritisnite [Enter].



02 ZBRIŠITE VSE Pritisnite [F8], da sprejmete pogodbo. Namestitveni program bo zaznal obstoječo namestitev XP, zato pritisnite [Esc], da boste nadaljevali brez ponovne namestitve. Pojavil se bo pogon C – pritisnite [D], da ga zbrišete, nato pa še [Enter] in [L] za potrditev.



03 USTVARITE NOVO PARTICIJO Pritisnite [C], da ustvarite novo particijo. Privzeto je zanjo določen ves prostor, ki je na voljo na disku – spremenite to vrednost, ki pa naj ne bo manjša od 8.000Mb (8Gb), da bo XP imel nekaj manevrskega prostora. Pritisnite [Enter].



04 ŠE FORMATIRANJE Pritisnite [Enter], da namestite XP na ustvarjeni particiji – formatirajte jo v sistem NTFS in se uprite želji, da bi se poslužili možnosti [Quick]. Ponovno namestite Windows in imeli boste dodaten prostor na disku za ustvarjanje dodatnih pogonov.

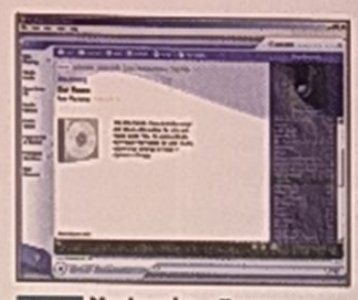
↘ HITRI VODIČ

WIN NAMIGI

Prilagodite si sistem.

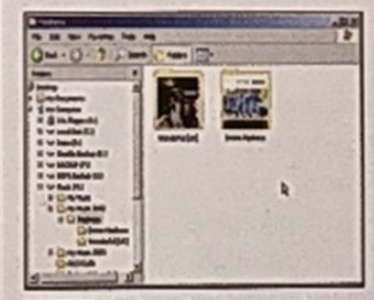
DODAJTE NASLOVNICE MEDIA PLAYERJU

Obogatite MP3 izkušnjo.



01 Naslovnica albuma se privzeto sname na vaš PC, ko vstavite CD v pogon, kadar ste priključeni na internet. Vsi albumi pa niso vključeni, pa tudi tistih, ki so na vašem disku, ne morete sneti.

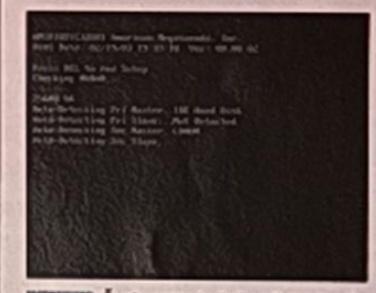
02 Na voljo imate dve možnosti: naslovnico lahko poskenirate sami, lahko pa se odpravite na spletno stran, kot sta www.cdnow.com ali www.amguide.com, in tam poiščete želeno naslovnico.



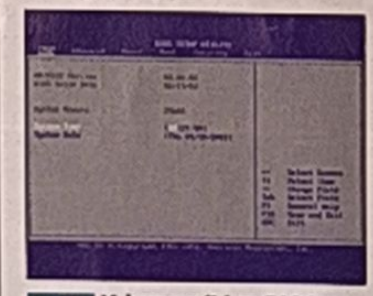
03 Naslovnico je potrebno shraniti kot folder.jpg v mapo, v kateri so ostale podrobnosti o albumu. V Windows XP bo tako shranjena slika naslovnice uporabljena kot pomanjšana slika same mape.

ZAŽENITE S CD-ROM-A

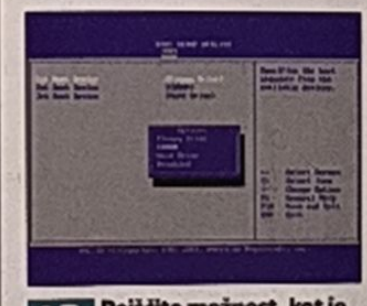
Kako nastaviti BIOS za zagon s CD-ROM-a.



01 Če boste kdaj primorani sistem zagnati z Windows CD-ja, je potrebno BIOS prilagoditi tako, da bo v zagonskem zaporedju pogon CD-ROM pred trdim diskom. Prižgite računalnik in pritisnite [Del] oz. tipko, s katero lahko dostopate do BIOS-a.



02 Vsi vmesniki za BIOS ne izgledajo tako kot ta na sliki, a so si podobni. Uporabite smerne tipke za navigacijo in [Enter] za izbiranje. Poiščite zaslon, v katerem so podrobnosti o zagonskih napravah – najpogosteje ga boste našli pod Advanced ali Boot.



03 Poiščite možnost, kot je na primer 1st Boot Device ali Boot Priority. Nastavite jo tako, da bo računalnik najprej prebral CD-ROM. Pritisnite na [F10], da shranite nastavitve, razen če vmesnik ne zahteva drugače.

NAJBOLJŠI RAČUNALNIŠKI TABLOID

PC dezin Format.or

Št. 7

BIZARNEŽ: Andrej "Grajski" Belina

NAKUPOVANJE V PRIHODNOSTI

Če želijo spletne trgovine zvabiti množice iz trgovskih centrov, potrebujejo nekaj revolucionarnega...

Sobotna jutra pred nakupovalnimi centri v živce-parajoči atmosferi pri 35 stopinjah nad ničlo. Nadrealistični prizori, ko se stotine ljudi zgrinja v meko gospodinjskih nakupov. Plastika, v kateri je hrana bolj obstojna, krpe, ki spremenijo brisanje tal v doživetje, genetsko manipulirana moka, zaradi katere so jedi okusnejše. Mlad in star paradižnik, zelena, rumena in rdeča paprika. Moški nervozno in izgubljeno postopajo naokrog, medtem ko se ženske odločajo med dvanajstimi vrstami sončničnega olja. Naveličani pogledi prodajalk. "Ne, gospa, ta vrečka NI zastonj." Za nekoga užitek, za druge nočna mora; nočna mora ki jo počasi, a zagotovo izkoreninja spletna trgovina.

Lahko bi preprosto končali z "...in živeli so srečno do konca svojih dni", če ne bi bilo tiste druge sorte ljudi, ki jim je bilo nakupovanje v dejansko v užitek. In tu je nenaden konec naše idilične zgodbe o propadu klasične trgovske dejavnosti. Ste kdaj začutili adrenalin, ko ste potisnili pettolarski kovanec v voziček in odbrzeli med policami s šamponi in pasjo hrano? Vas je kdaj zgrabilo, da bi nakupili vsaj deset kozarčkov jogurta (in si s tem pridobili enajstega zastonj) – toliko, da ste imeli dober občutek, da kupujete nekaj, česar ne potrebujete? Če niste, potem ste odgovorili tako, kot bi to storilo dobrih 89% Zemljanov. Za ostalih enajst odstotkov pa je v pripravi na masovno proizvodnjo t.i. iVoziček(tm).

Ne gre za preprost voziček, temveč za izjemno napredno orodje strežnik-odjemalec in vmesnik za posebej prirejeno spletno trgovino. Potencialni uporabnik bo takšen voziček pripeljal domov v lično zapakirani škatli, ga odvil, priklopil na vrata USB na računalniku, ga ustrezno nastavil svo-jim osebnim potrebam (določil trgovine, v katere bo hodil kupovati, najvišje zneske, ki bo jih lahko porabil in podobno šaro) – in že bo lahko potiskal svoj iVoziček po navideznem megamarketu. In to iz udobja domačega fotelja.

Za preprosto nakupovanje bo skrbel na dotik občutljiv 29-palčni zaslon in na njem si boste lahko v vsakem trenutku ogledali dosedanji nakup. V najsodobnejši 3D tehniki, se razume. V iVoziček je vgrajen namreč najnovejši grafični procesor, ki zmore pri ločljivosti 2.048 x 9.600 prikazati kar 43 slik v sekundi. Vendar to ni vse – kot v vsaki trgovini, tudi tu niste sami, temveč zavedno ali nezavedno interi-rate z drugimi kupci. In iVoziček omogoča tudi to – v samo aplikacijo je vgrajena tehnologija iAware(tm), ki s pomočjo integriranega modularnega odjemalca 3D/voice/cam/chat omogoča, da se spustite v sproščujoč klepet ob policah z mareličnimi cmoki. Da je izkušnja še bolj avtentična in navdušujoča, poskrbi izje-men vmesnik s tehnologijo force-feedback, ki ob zaznanem "trku" z oviro, odda primerno vibracijo.

Za navdušence so dodali še nekaj zabavnih iger, posebej prirejenih za iVoziček: *Trolley Rally 2004 Unlimited, Bump the Chicken, Shopping Grandmaster 4000 Studio* in poslovno aplikacijo *Trolley Calculator Studio 2.0 Architect Edition.*

In splošen vtis? Krasen paket z vsemi dodatki, ki pomenijo maksimalno zabavo. Toda v osnovi bi iVoziček znal biti pregrešno drag kup žic in železja, ki nekako postane ovira na poti med podstrešjem in kletjo. Morda ga pa ne bodo tako hitro izumili. Morda bo klasična trgovina preživela.

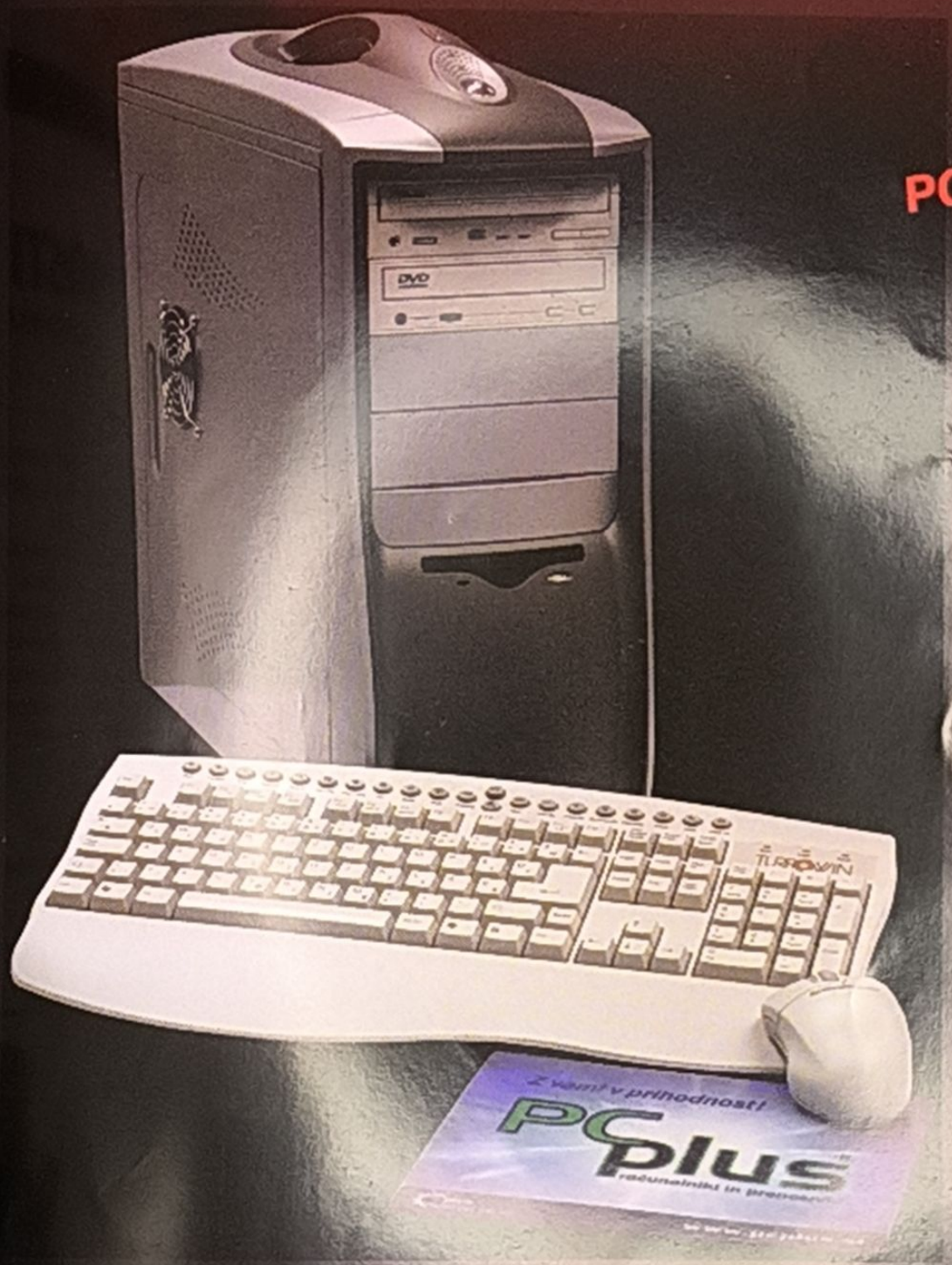
Ampak mogoče, hipotetično rečeno – samo mogoče, nekoč, nekje, v daljni prihodnosti. Aaaa. Pazite se...

iJokavček

Krasno. Kot dodatek lahko dokupite jokavčka, ki vas bo med nakupom pridno opozarjal, da morate vzeti dovolj veliko zalo-go slaščic in igrač. Ob precej zasoljeni napovedani ceni in hkratni enostavnosti izdelave, ga bo marsikdo raje naredil kar sam.

NASLEDNJI MESEC IZ KREATIVNIH *PCF* LABORATORIJEV >> Zaposlite se v računalniški industriji >> Kako se pripraviti za LAN party >> Supertest vhodnih enot >> Sestavite sistem za vodno hlajenje

Harvey Norman



POSEBNA PONUDBA!

RAČUNALNIK "BOMBASTIC"

Procesor Intel Pentium4 2.4 GHz
Pomnilnik 512MB DDR RAM
Trdi disk 120 Gb
CD-RW enota
DVD enota
Grafična kartica ATI Radeon 9100
128 MB TV-OUT
Modem v.90
Omrežna kartica
Tipkovnica
Miška

MALOPRODAJNA CENA:
179.990,00 SIT

Največja izbira računalniške in druge večpredstavnostne opreme na enem mestu.

Doživetje vredno ogleda!

ODPRTO SEDEM DNI V TEDNU

SAPPHIRE

POWERED BY ATI RADEON 9100

intel inside pentium 4

Intel, the Intel Inside logo and Pentium are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. Performance may vary depending on the system configuration and software applications used.

Računalniki in prenosniki

PCplus®

V primeru upravičene garancijske reklamacije Vam računalnik brezplačno prevzamemo in dostavimo.

PCplus PRIVILEGE servis

TEHNIČNA PODPORA 090 71 70 (klic je plačljiv)

OSEBNI RAČUNALNIKI

	i-f@mily NOVO	i-net NOVO	e-office	g@mer TV TUNER NOVO	e-m@chine NOVO	m@gic TV TUNER NOVO	Dream m@chine TV TUNER NOVO
Procesor:	Intel® Celeron® 2.0 GHz	AMD Athlon 1800+	Intel® Celeron® 2.4 GHz	AMD Athlon XP2000+	Intel® Pentium® 4 2.4 GHz	AMD Athlon XP 2400+	Intel® Pentium® 4 2.6 GHz
Osnovna plošča:	Asus P4S533-MX	Asus A7N266-VM	Asus P4S533-MX	Asus A7V8X/LAN	Asus P4S533-MX	Asus A7V8X/LAN	Asus P4PE/ALGD
Pomnilnik:	128 MB DDR	128 MB DDR	256 MB DDR	256 MB DDR	128 MB DDR	512 MB DDR (PC2700)	512 MB DDR (PC2700)
Trdi disk:	40 GB 7.200 obr	40 GB 7.200 obr	60 GB 7.200 obr	60 GB 7.200 obr	40 GB 7.200 obr	120 GB 7.200 obr.	120 GB 7.200 obr.
CD/CD-RW pogon:	CD-ROM	CD-RW	CD-RW	CD-RW	CD-RW 52x/24x/52x	CD-RW	CD-RW
DVD pogon	---	---	---	DVD	---	DVD	DVD
Grafika:	integrirana grafika	integr. GeForce2 MX200	integrirana grafika	Radeon 9200 128MB	integrirana grafika	Asus GF4 64MB AGP 8x	Radeon 9200 128 MB
Zvok:	integriran AC97 audio	integriran AC97 audio	integriran AC97 audio	integriran 6 kanalni	integriran AC97 audio	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni
Tipkovnica:	PcPlus tipkovnica	PcPlus tipkovnica	multimedijska tipkovnica	multimedijska tipkovnica	multimedijska tipkovnica	multimedijska tipkovnica	multimedijska tipkovnica
Miška:	miška 3 tipke, s koleščkom	miška 3 tipke, s koleščkom	miška 5 tipk, s koleščkom	miška 3 tipke, s koleščkom	miška 3 tipke, s koleščkom	optična miška, s koleščkom	optična miška, s koleščkom
Zvočniki:	zvočniki 180W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	---	---
Modem:	---	56K, interni	---	---	---	---	---
Mrežna kartica:	LAN 10/100	---	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100
TV tuner:	---	---	---	Pinnacle STUDIO PCTV Rave	---	Pinnacle STUDIO PCTV Rave	Pinnacle STUDIO PCTV Rave
	89.900,-	**96.900,-**	**119.900,-**	**149.900,-**	**139.900,-**	**184.900,-**	**229.900,-**

Ob nakupu kateregakoli računalnika PCplus vam podarimo CD Amis.net - 30 dni brezplačne uporabe interneta, računalniške revije s CD-ji in podlogo za miško PCplus.

PINNACLE SYSTEMS NOVO

PROFESIONALNA IN DOMAČA OBDELAVA VIDEA in TV KARTICE

STUDIO PCTV Sat

35.900

PCI kartica za sprejem digitalnih SAT postaj direktno s satelita, z daljinskim upravljalcem.

STUDIO PCTV PRO

27.900,-

PCI stereo TV / Radio sprejema kartica, z daljinskim upravljalcem, teletext.

STUDIO DV version 8

29.900,-

Kartica in program za digitalno video obdelavo, DV in/DV out - Firewire, 3 DV vhodi - 2 ext., 1 int.

Pinnacle Instant CD & DVD 7.0

Presnemavanje DVD na CD!

15.900,-

Program za ustvarjanje in kopiranje CD-jev in DVD-jev.

WAITEC

DVD HT60

DVD HOME THEATRE
DVD, CD/MP3, SCVD, DVCS, RDS radio, 4x sateliti + center 18W + Subwoofer 30W, 5.1 AC3, Dolby Surround 120W, Daljinec

49.900,-

CADDY 238

Digitalni fotoaparat, 2MPix 1600x1200, 3MPix 2024x1563 (HW. interp.)
1,5" LCD zaslon, USB, Flesh, 4x dig. zoom, 16Mb Flash spomin + ext slot za SD

34.900,-

Hansol

UGODNO

H750 LCD 17"

Svetilnost: 250cd/m²
Kontrast: 400:1

99.900,-

720E/730E

Ločljivost: 1024x768/85Hz
Velikost pike: 0.27mm

29.900,-

SUPER CENA

920D

Ločljivost: 1280x1024/85Hz
Velikost pike: 0.26mm

54.900,-

NEC

1 leto garancije

MobilePro 300E

QVGA zaslon 3,5"
StrongARM SA-1100 proces.
64MB spomin, IR, teža 146g
Microsoft Pocket PC 2002 (Word, Excel, internet Expl.)

79.900,-

VERSA M300

LCD zaslon 15"
Intel Mobile Pentium 4 2.4 GHz
256MB DDR, 40GB disk
DVD/CDRW, modem, RS232
LAN, 3xUSB, Firewire

399.900,-

iiyama

NOVO

ProLite E430S

Ločljivost: 1280×1024/75Hz
Velikost pike: 0.264 mm
zvočniki

129.900,-

Apacer®

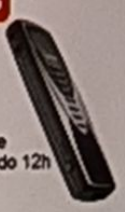
MP3

AUDIO STENO BP300

128MB USB 1.1 spominski medij
MP3 & WMA predvajalnik in diktafon
Equalizer: Jazz/ Classic/ Pop/ Rock/ Normal
LCD prikazovalnik z osvetlitvijo, slušalke
Napajanje: 1 AAA baterija, predvajanje do 12h
V beli, zeleni ali srebrni barvi

27.900,-

MP3



AUDIO STENO NV400

128MB USB 1.1 spominski medij
MP3 & WMA predvajalnik in diktafon
SD card/MMC razširitveno mesto
LCD prikazovalnik z osvetlitvijo, slušalke
Napajanje: 1 AAA baterija, predvajanje do 12h
Vgrajen zvočnik in izhod za slušalke

32.900,-

NOVO

DISC STENO CP100

6 v 1 čitalec kartic + CD-RW - idealna rešitev za fotografe
Podprti format kartic: CF I/II, SD, MMC, MS in SM
CD-RW pogon: 24X(CD-R), 10X(CD-RW), branje 24X USB2.0, JustLink preprečevanje napak
Li-Ion baterija in AC/DC napajalnik
Torbica
Do 2h avtonomije

68.900,-

NEC/MITSUBISHI

SWP PRIPOROČA

LCD1501

Svetilnost:250cd/m²
Kontrast: 350:1
Odzivni čas: 30 ms

77.900,-

LCD1701

Svetilnost:260cd/m²
Kontrast: 450:1
Odzivni čas: 16 ms

116.900,-

LCD1860NX

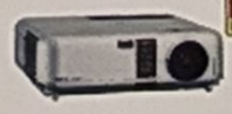
Svetilnost:200cd/m²
Kontrast: 350:1
DVI-Dsub

157.900,-

NEC

Empowered by innovation

MAJ 2003



NEC VT 460

LCD tehnologija
Ločljivost: 800x600 (do 1600x1200),
Svetilnost: 1500 ANSI lumnov,
Kontrastno razmerje: 400:1,
Daljinski upravljalec, Torbica,
Teža: 2.9 kg

378.900,-

NOVO

17" LCD TV

Hansol HW1710

TV tuner, Stereo zvočniki, Teletext, Daljinski upravljalec, AV-in, S-video in, SCART, PC-IN/D-sub
Svetilnost: 450 cd/qm, Kontrast: 350:1

~~249.900,-~~ **219.900,-**

Vse cene so v SIT in že vsebujejo DDV, cena ne vključuje, slike so lahko simbolične, za morebitne napake ne odgovarjamo in se oproščujemo. Pridržujemo si pravico do spremembe do spremembe cen in konfiguracij. Accord d.o.o. Stegne 13, Ljubljana. Intel, Celeron, Intel Inside in Pentium so registrirane blagovne znamke podjetja IntelCorp. AMD, AMD Duron, AMD Athlon in AMD Athlon Xp so blagovne znamke podjetja Advanced Micro Devices. Vse pravice pridržane.

PRODAJA:

BIG BANG
KOPER: 05/630 65 00
KRANJ: 04/202 66 80
LJ. - BTC: 01/587 35 73
LJ. - RUDNIK: 01/420 25 60
MARIBOR: 02/320 39 36
JESENICE: 04/583 68 00
PTUJ: 02/771 05 96

POWER PLUS
CELJE: 03/428 20 38
LJUBLJANA: 01/511 27 27
MARIBOR: 02/252 60 06
Internetna trgovina:
www.powerplus.si

KCI
LJUBLJANA: 01/421 23 70

HARVEY NORMAN
LJUBLJANA: 01/585 50 00

Janus Trade d.o.o.
LESCE: 04/532 01 55
CELJE: 03/425 50 80

BOF
LJUBLJANA: 01/548 44 60

MENTIS
DRAVOGRAD: 02/630 65 00
MARIBOR: 02/228 17 20
SL. BISTRICA: 02/843 08 30
VELENJE: 03/897 68 50

MEDIA DOM
M. SOBOTA: 02/53 48 335

Tech-Trade Center d.o.o.
LJUBLJANA: 01/434 01 08

Meier Rač. Inženiring
PIVKA: 05/757 11 50

Mprint d.o.o.
CELJE: 03/490 40 10

Avto-izziv
VRHNIKA: 01/750 21 13

Melom d.o.o.
TRŽIČ: 04/592 50 10

Conrad Electronic
LJUBLJANA: 01/585 25 51
KRŠKO: 07/488 04 08

Centri Interspar

Quelle

Nekatere trgovine prodajajo samo del artiklov iz ponudbe na oglasu.

www.pcplus.si